

6. udgång nr. 6  
31. maj –  
27. juni 1990  
Kr. 34,75

# Det Nye Computer

Uafhængigt Commodore-magasin

Amiga Interface – Computer ACTION – Games Preview

## ROBOTTERNE

Konkurrence

Reportager:

COMputers Amiga-Expo '90 og  
European Trade Show i England

Konkurrence:

Vær med og vind årets fedeste  
spil, F-29 Retaliator!

Test af:

De nyeste Amiga/C64-spil, Amigabøger,  
CygnusEd proff ... og MEGET mere!



5 708890 000302

# Amiga mus

1 års garanti

Højeste kvalitet, da den har holdbare microswitcher på tasterne og kører fantastisk let. Når du skifter til Genius, behøver du aldrig at skifte mere! Den holder bare...

NORMALPRIS: 595,-

Tilbud: I denne måned KUN

**495,-**

Genius Mouse



## Stereo Sound Sampler

Commodore Amiga

Stadig den bedste sampler! Rost i fagbladene i Danmark, Sverige, Tyskland, England og USA. Et dansk produkt af meget høj kvalitet - se her hvorfor:

Stereo. Mikrofon indgang. Over 100 KHz Samplerate. Digital VU/PEAK indikering. Mono/stereo omskifter. MIC/LINE omskifter. Fuld software kompatibel. Incl. audio kabel. Incl. stereo software. Leveres i lækkert box.

Pris incl. dansk manual, kabel, software

**795,-**



## MinMem™

512 Kbyte fra Alcotini.

- Indbygget Real-Time ur med batteri back-up.
- Med afbryder, der kan afmonteres.
- Strømbesparende.
- Dansk vejledning.

**CHOCKPRIS**

**1195,-**

Uden ur og afbryder kun **995,-**



Spørg din lokale forhandler



## MaxiMem™

**1.8 Mb**

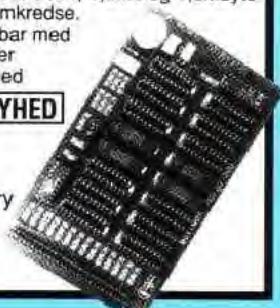
MaxiMem er udviklet af Alcotini, og leveres som standard med 512kbyte. Den kan udvides til 1 MB, 1,5Mb og 1,8Mbyte via en gary adaptor og ekstra ramkredse. MaxiMem er fuld autoconfigurerbar med kickstart 1.3, og kører også under kickstart 1.2. MaxiMem har ur med backup og aftagelig afbryder.

**NYHED**

Gary adaptor ..... 348,-  
4 RAMkredse (512 K) 695,-  
Gary adaptor + 512K 950,-

Pris incl. 512 kbyte, uden gary

**1395,-**



# Amiga drev

- Afbryder
- Videreført bus
- Støjsvag
- Støvklap
- Langt kabel
- 40/80 spors omskifter (5.25")
- 1 års garanti



**3.5" drev, LOWCOST 995,-**

**3.5" A 2000 INTERN 1195,-**

**3.5" SENATOR 3A 1195,-**

**5.25" RF542C 1495,-**

**5.25" MASTER 5A\* 1695,-**

\*) Incl. strømforsyning

## ACTION REPLAY

Det første freeze modul til Amiga 500. "Frys" og kopier 99% af alt software, der ikke umiddelbart lader sig kopiere. Har suveræne finesser beregnet til alle, også "professionelle" crackers og demomake'er. F.eks. kan nævnes: Hent lyd og grafik og save i IFF format, snyde optimering, som giver evigt liv, "Slow down" mode til svære spill, gem i FDOS format: 4 x hurtigere load også uden **ACTION REPLAY** sat, inbygget virus detektor, sprite editor, komplet maskinkode monitor, der har hele hukommelsen og alle register intakte.

Alt sammen klar, når du har trykket på freeze knappen.

Fås her eller hos din lokale forhandler.

**KUN 1195,-**



## vortex HARDDISK

- Nu med plads til 4Mbyte FASTRAM i interface

Vortex kvalitets harddiske er ca. dobbelt så hurtige som f.eks. Commodore A590 og har fuld autoboot fra FFS, både med Kickstart 1.2 og 1.3 (Afbrydes med mus). Vortex har også videreført bus til andet tilbehør. En flot harmoni af RAM, lynhurtig load og accessstider (28-40ms) og pris ger at Vortex harddisken er det suverænt bedste køb idag.

Pris med Interface,

uden RAM:

**30 MB....6495,-**

**40 MB....7595,-**

**60 MB....8995,-**

last interface

incl. 2 Mbyte RAM....4195,-

2 Mbyte ekstra RAM

til Interface....2595,-



## Gen lock

Endelig kan private video entusiaster også få råd til Genlock systemer.

miniGen giver god billed-

kompatibilitet og er fuld

kompatibel med alt

software. På størrelse

med en TV-modulator

til A500, A1000

& A2000



**CHOCK-PRIS 1995,-**

Video kabelsæt: 198,-

NYE TLF. NUMRE: 86 22 06 11

FAX: 86 22 06 55

# AMIGA 2000 til 1/2 pris\*

Køber du også hos Amiga eksperter.



Med 1084 farvemonitor,  
3.5" drev og 1Mb RAM KUN

# 10.300,-

NYHED - NU MODEL B-2, MED INDBYGGET CHIP / FASTMEM OMSKIFTER - FAS KUN HOS ALCOTINI

\*Gælder for alle der er i gang med en videregående uddannelse samt institutioner og skoler.  
Rabatten er fratrukket disse priser.

## AMIGA 2000 TILBEHØR til 1/2 pris\*

A2301 Genlock internt .....	2132,-
Commodore 2058-2, 8 Mb RAMkort med 2 Mb .....	4087,-
Commodore 2092, 20 Mb Harddisk .....	4258,-
Commodore 2094, 40 Mb harddisk .....	6097,-

Disse harddiske kan autobøtte fra Amiga og PC. Indbygget SCSI Interface

XT Kort, 8088/4,77 Mhz, 512 K Ram .....

3599,-

AT kort, 80286/8 Mhz, 1 Mb Ram .....

6649,-

XT/AT kort omdanner din A2000 til fuld IBM kompatibel PC'er.

Du kan "multitask" fra Amiga til PC siden. Leveres med 5,25" drev (360/1.2M)

2 Mb RAMkort til A2000 Kan udvides til 8 Mb. .... CHOCKPRIS 3795,-

1/2 størrelse kort. Kan sidde ved siden af et Hardcard

Vortex SCSI-II A2000 Hardcard, 40Mbyte, uden RAM .....

8495,-

Vortex Athlet hardcard er en af de suverænt hurtigste hardcards til A2000, den loader op til 800 Kb pr. sekund (måleprogram) og saver ca. 450 Kb. Da den samtidig har plads til 4 Mb (!) RAM "on board" er og bliver Vortex den bedste og billigste løsning i længden. Fås også som 90Mb (1.1495,-), 130 Mb (1.3995,-) og 180 Mb (1.5995,-). Ekstra 2 Mb RAM modul koster 2595,-

## AMIGA 500 SYSTEMER

A500 Normal 4995,-	4495,-
A500 + 8833 Mon. + kabel... 7095,-	
A500 Starterkit* TILBUD ... 5395,-	
A500 + 2 Joystick +	
SuperOswald + 4 spil..... 4995,-	

\*Indeholder: A500, Kindwords, Fusionspaint, 3 spil, Spar Kr. 1886,-



TILBUD

### JOYSTICK mm.

Nedenstående joystick tilhører  
Arcade serien som er verdens  
mest holdbare.



The Arcade .....	298,-
Arcade Turbo .....	325,-
Skydeknap på både top og fod.	
Competition 9000 De luxe .....	NYHED 348,-
To "fire knapper og variabel autofire.	
MouseMaster, Joystick omskifter .....	395,-
Joystick forlængerkabel, 6m .....	98,-

### NYE BØGER

Hardware ref. ....	498,-
Libs & Devs .....	698,-
Includes & Autodocs .....	598,-
ALLE TRE OVENSTÅENDE - 20% RABAT!	
Bruger bogen til DPaint .....	KUN 98,-
Programming the 68000 .....	368,-
Amiga Bogen for programører, Dansk. ....	298,-
DOS Quick reference guide .....	NYHED 148,-
Machine language .....	NYHED 248,-
Amiga for beginners .....	NYHED 228,-
Diskette til Abacus bøger .....	NYHED 168,-

Kig ind i Nørre Allé 55  
8000 Århus C.

Her har vi åbent:

Man-tors. 10.00 -17.00

Fredag 10.00 -18.00

Lørdag 10.00 -13.00



Commodore  
Autoriseret Amiga  
og  
PC FORHANDLER

### Bemærk: NY ADRESSE:



ALCOTINI  
HARD & SOFTWARE APS

Lyshøj 10, 8520 Lystrup. Tlf. 86 22 06 11  
HURTIG LEVERING - TELEFONID: 9-17.00

Priser er incl. 22% moms

### DIVERSE

Stovhætte til A500 .....	155,-
Printerstand .....	198,-
Musemåtte, blå .....	85,-
Museholder .....	55,-

### DISKETTER - PRISFALD!

3,5" KAO, No Name .....	
5 års garanti. M/labels .....	7,95
5,25" No Name, 48 TPI .....	
Kører også Amiga .....	3,10
Diskbox til 10 stk. 3,5" .....	25,-
Diskbox til 100 stk. 3,5" .....	
eller 5,25" .....	99,-
(Diskette-priser ved 100 stk)	

### SOFTWARE

KINDWORDS V. 2,0 KUN .....	695,-
Dansk tekstbehandling med dansk stavkontrol af 140.000 ord.	
Den længe ventede version.	
SUPERBACK KUN .....	695,-
Det bedste og hurtigste harddisk back-upprogram. 20 mbyte på kun 20 min!!	
VizaWrite tekstbehandling	
FØR 1595,- .....	TILBUD 895,-
Superbase Personal,	
FØR 1549,- .....	NU 595,-
B.A.D. Op til 500% hurtigere disk-access, både floppy og harddisk	495,-
DISK-2-DISK.	
Overfør filer mellem C64-Amiga	495,-
Amiga Tips. Suverænt godt	995,-
DPaintIII TILBUD. FØR 1495,- .....	895,-
Styr på øko. Privat regnskab	498,-
Sekå Assembler (KUMA) .....	695,-
Lattice "C" V5 .....	2395,-
Amiga Comal .....	995,-
Workbench/Extras 1.3 .....	250,-

### AKTUELT HARDWARE

512K til A500 m. ur. Lowcost ..	895,-
Commodore A590 harddisk .....	4895,-
Datel Midi interface .....	695,-
Multiplay kabel 5 M .....	248,-
Genius Scanner til A500/2000 .....	2995,-
Kickstart 1.2 eller 1.3 .....	250,-
Kickstart/ROM og omskifter TILBUD 448,-	
Boot selektor. Ny holdbar model.	
til A500/2000 .....	KUN 175,-
Kan skifte mellem DFO, DF1, DF2/DF3	

### PRINTERE

Commodore 1550C. Colour .....	2895,-
Commodore MPS 1230 .....	1695,-
Star LC10 Incl. kabel .....	1995,-
Star LC 10 Colour. Incl.	
faredriver og kabel .....	2695,-
Star LC24-10. Incl. kabel .....	3595,-
NEC P2200, 24 nål .....	3695,-
NEC P2+, 24 nål .....	3995,-

### MONITORER + TUNER

TV-HF Modulator .....	295,-
Philips CM 8833 incl. scart kabel .....	2695,-
Philips monitor og TV, 15" med fjernbetjening, 60 kanaler, fuld monitorkvalitet incl. kabel .....	3895,-
Commodore 1084 monitor incl. kabel .....	2995,-
TV-Modtager, 12 kanaler .....	1195,-

Rekvirer gratis

**AMIGA TILLÆGSKATALOG**  
- sprængfyldt med  
nyheder.

**SUPER  
TILBUD**

**KULØR PÅ  
LIVET**



**Star LC 10 Color;  
Din  
farveprinter!**

- Near Letter Quality
- 4 indbyggede fonte
- Papir parkering
- IBM- og Epson-kompatibel

**...OG PÅ PRINT  
Tilbudspris kr. 2. 95,- 6**

inkl. moms, kabel & ekstra farvebånd

**Fås hos din forhandler nu!**



**Kupon:**

Indsend kuponen til Acomatic, og modtag brochure og farveprøve

Navn: \_\_\_\_\_

Adresse: \_\_\_\_\_

Postnr./By: \_\_\_\_\_



Hesselager 12, 2605 Brøndby  
43 43 02 22 - Anviser nærmeste forhandler

# COMPUTer

Ansvarshavende udgiver:  
Klaus Nordfeld

Chefredaktør:  
Christian Martensen

Redaktionschef:  
Søren Bang Hansen

Redaktion:  
Michael Brochdorff  
Flemming Steffensen  
Hans Henrik Bang

Medarbejdere:  
Rasmus Bertelsen  
Tomas Hammer  
Kim Hansen  
Claus Leth Jeppesen  
Peter Juul  
Bo Jørgensen  
Jesper Kehlet  
Marc Fris Møller  
Jesper Steen Møller  
Morten Strange Nielsen  
Jakob Sloth  
Christian Sparrebohm  
Kim Holm  
Christine Madsen  
Dan Erlend Andersen (USA)  
Jonny Bergdahl (Sverige)  
Steve Cooke (England)  
Mike Croucher (England)

Redaktion og udgiver:  
Forlaget Audio A/S  
"Det Nye COMputer"  
St. Kongensgade 72  
1264 København K  
Tlf. 33 91 28 33  
Telefax: 33 91 01 21

Annonsør:  
Dansk Selektiv Presse Aps  
St. Kongensgade 72  
1264 København K  
Telefon: 33 11 32 83  
Telefax: 33 91 01 23  
Annonsørchef: Lars Mørland  
Konsulent: Birgitte Møller live

Abonnement:  
Alt. Mai Højsteen  
Telefon: 33 91 28 33, lok. 23  
Telefondt: 11:00-16:15  
Postnr: 9 71 16 00  
Abonnementprisen er kr. 348,50 for 11 numre, og kr. 190 for 6 numre.  
Hvis bladet er enten forsinket eller udebliver, bedes du rerite henvendelse til dit lokale postkontor.

Vigtigt:  
Artikler og fotos i "Det Nye COMputer" må ikke udnyttes i annoncer og anden kommerciel sammenhæng uden forlagets skriftlige tilladelse. Citater med tydelig kildeangivelse accepteres. Forlaget har ret til at aftrykke indsendte programmer i bladet, og udgive dem på andre medier. Forlaget påtager sig intet ansvar for eventuelle trykfejler.

Produktion:  
B.A.D. Graphic Designers  
Haslev Fotofors  
Partner Repro  
InSats  
Borgholm Offset  
Dansk Andels Trykkeri

Produktionschef:  
Erik Lernings

Fotos:  
Tobish Fotografi

Distribution:  
Dansk DCA, Avispostkontoret  
Norge: Nærvesen

Forside og layout:  
B.A.D. Graphic Designers

Forsidefoto:  
Tobish Fotografi

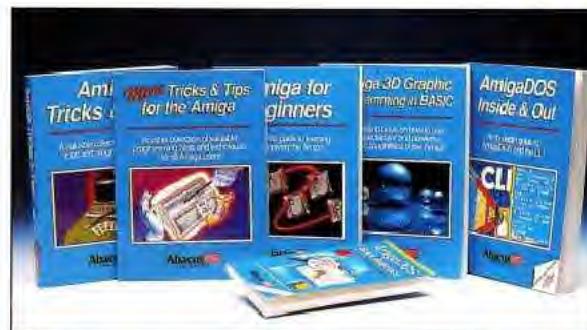
Medien af:  
Dansk Fagpresse

ISSN: 0900-8264

**"COM-885":**  
COMputer's Bulletin Board System kører 24 timer i døgnet med 1200/2400 baud, 8 databit, 1 stopbit, ingen paritet. COM-885 telefon: 33 13 20 03  
SysOps: Claus Leth Jeppesen og Hans Henrik Bang.



COMPUTer's egen Amigaudstilling,  
Amiga-Expo '90, blev igen et hit  
af dimensioner! ..... side 12



Test af seks Amigabøger, der dækker  
både grafik, lyd og billed-  
håndtering ..... side 30



Læs om hvorfor en frø stædigvæk er  
klogere end en robot ..... side 68



## Computer hotline '90

Nyt til Amiga, C64 og dig fra hele verden!

## Amiga Expo '90

COMPUTer's Amigamesse blev igen i år et kæmpehit! Læs reportagen fra dette års Amigabegivenhed.

## Paynopsis

En profil af Englands førende Amiga-fabrik, plus alle deres nye softwaretitler, der først kommer om et par måneder eller tre. Se billede i COMPUTer!

## Hænderne Op...!

Læs testen af frezermodulset til Amiga 500, der gør at du kan manipulere med dit yndlingsspil som aldrig før!

## Mus Og Mænd

Vi tester ikke Steinbecks bog af samme navn, men denimod 4 mus til din Amiga.

## Vind F-29 Retaliator!

Sammen med Ocean Software har vi stået en lille konkurrence på benene, med masser af præmier til vinderne, bla. det nye superhit F-29 Retaliator!

## Professional Editor

Vi kigger på den nye version af CygnusEd, et hyperprofessionelt værktøj til alle Amigaejere.

## Bøger-bøger-bøger

6 Amigabøger bliver gennemlæst og vurderet af Amigabøger Bo Jørgensen. Og måske er der også noget for dig?

## Mailbox

Den evigt populære brevkasse svarer på læsernes indlæg.

## Gameplay

Spil, spil og altter spil! Tests af de nyeste spil til Commodore 64 og Amiga - og denne måned er der HIT! - i luften...

## Games Preview

Spilsoftware, der er lige på trapperne til C64 og Amiga. Læs det før din nabos!

## Værktøjskassen

Små fiffige tilbuer og smarte tricks til dig og din Amiga.

## TV\*TEXT Professionel

En ny version af TV\*TEXT til Amiga har set dagens lys. Vi tester.

## Secret Service

Efter en hurtig omdatabring, er vores tips-sektion tilbage med bunker af tips og ideer til, hvordan man smyder mest muligt i fest mulige spil!

## PD-Special

Beskrivelse af hvad der ligger på måneden's PD-disk, som du kan få for en skål.

## Robotter

Læs om hvorfor en frø stædig er smartere end en robot, og hvor tæt vi egentlig er kommet den robot-styrte verden.

# computer hotline 90

## Amiga står bag KTAS kabel-TV

InfoChannel hedder systemet KTAS Kabel-TV bruger hver gang, der skal afvikles tekster, computergrafik eller bevægelige animationer på servicekanalen. Det er servicekanalens opgave dagligt, at informere om kanalplaceringer for TV-stationerne, nyheder fra KTAS Kabel-TV, samt servicemeddelelser til kunderne om hybridnettet.

Når InfoChannel kombinerer tekster, computergrafik og animationer foregår afviklingen 100% digitalt, hvilket gør det meget nemt, at ændre og opdatere indholdet i løbet af ganske få minutter. Førhen har man været nødsaget til at afvikle animationer o.l. fra videobånd, i stedet for at sende i real-time digitalt, hvilket betyder at man nu undgår den tidskrævende og kostbare båndredigeringer.

InfoChannel kan desuden kombineres i netværk, og Digital Vision der står bag programmet i Danmark, har udviklet en komplet kommunikationsdel til systemet, der gør det muligt, at redigere komplette sekvenser med computergrafik og animation et sted, for derefter at overføre resultatet over telefonnettet til et InfoChannel afviklings system (automatisk) et helt andet sted.

Grafikken kan desuden ind-



InfoChannel sekvenserne rediges hos KTAS Kabel-TV i Høje Taastrup, og overføres derfra til afviklingssystemet i Valby.

lægges i InfoChannel via farve-scanner, framegrabber, digitizer samt andre kilder, og kan selvfølgelig behandles i indtil flere forskellige paintboxes og processing programmer lavet til systemet.

InfoChannel kører på en Amiga 2000 og koster imellem 60 000 - 200 000 afhængigt af anvendelsen og kapaciteten. Interesserede kan henvende sig hos: Digital Vision Aps



Vandmestervej 20  
2630 Taastrup  
Tlf: 4299 1133  
Fax: 4299 1219

InfoChannel systemet er en personlig arbejdsstation med mange anvendelsesmuligheder.

## Nyt til DtP-freaks

Hvis du sidder og arbejder med desktop publishing til daglig, og ofte mangler en lille s/h-illustration hist og her, tilbyder Euro-Trade nu en ClipArt-diskette, med over 300 sort/hvide tegninger, som du kan bruge direkte i f.eks. Professional Draw. Alle illustrationerne er i PostScript-format, og du kan dermed frit ændre dem i størrelse, uden at kvaliteten går tabt. Pris: 750 kr., inkl moms.

Euro-Trade har også et program kaldet Autoscript, der gør det muligt at tage sine egne mega-flotte 3D-illustrationer fra f.eks. Sculpt 3D og lign. pro-

grammer, og konvertere dem til PostScript-formatet. Men ligeså lækker er det, at man også kan køre den anden vej! Det vil sige, at man kan tage sine Postscript-illustrationer, og lave dem til 3D-objekter. Pris: 945 kr., inkl moms. Euro-Trade, telefonnr. 8616611

tet samtidig, og enhver der ejer en monitor ved hvad det vil sige pludselig at blive degradert til et TV. Det er der nu en løsning på, i form af en RGB fordeler fra BF-elektronik, der som du kan se på billedet er en modificeret A520, der har fået et ekstra RGB stik på ryggen. Desuden er der en omskifter til at slukke for Amigaens SYNC signal mens du ser video, da billedet ellers vælter.

BF-Elektronik har os bekendt ingen planer om at sætte fordeleren i produktion, men hvis du er interesseret i oplysninger/diagrammer så henvend dig til: BF-Elektronik v/Bjarne Fischer Heltzengade 3, 1. th. 5000 Odense C Tlf: 66148575

## RGB-fordeler

Hvis du er i besiddelse af en videomaskine, og gerne vil kunne optage noget fra din Amiga, skal du som bekendt benytte dig af A520 modulatoren, der kan producere et CVBS videosignal. Så er problemet bare det, at du ikke kan have monitoren tilslut-

## Politirazzia i Norge

Af en (u)øjendelig kilde i crac-kommiløjet har COMputer fået oplyst, at der blev foretaget en politi-razzia af et norsk copy-party i Drammen. Begivenheden skulle have fundet sted i de første dage af påskeferien, men politiet var allerede ankommet ved party'ets start, så det foregik altså kun fra den syvende til den syvende. Politiet havde således været der en halv time, da den danske gruppe 'Humanoids' ankom. Tre af arrangørene fra hemholdsvis 'Cryptoburners.it' og 'Visual Art' havde på det tidspunkt håndjem på!

# computer hotline 90

## Fiks-faxerier

Der har længe eksisteret nogle PD-programmer, der kan få Amigaen til at modtage telefax, men problemet er at kvaliteten hæfter lidt bagefter. No problem siger Michtron fra England, for de har netop færdiggjort deres Fast Fax, der er en "halv" telefaxmaskine. Halv skal selvfølgelig ikke forstås sådan, at den mangler højre side, men snarere at den er beregnet til tilslutning til f.eks. Amiga. Den har selv en 68000 processor, men ved Amigaens hjælp får du mulighed for at programmere Fax'en til at sende x antal faxer til en liste af numre i hele verden. Ydmemere kan sendetidspunktet tilpasses til hvormåtelefon-taksterne er lavest, så du kan f.eks. forberede en rundsending af en telefax fredag eftermiddag, og få maskinen til automatisk af fyre den af klokken 4 om morgenen, hvor alle undtagen computerfreaks sover, og telefon-taksterne er i bund.

Fast Fax skriver i modsætning til "normale" faxmaskiner på normalt papir, fungerer med de fleste matrix og laserprinter og kan save data i IFF format, så hvis du har fået blod på tanden og er parat til at ryste op med 600 pund, så kører: (bemærk telefonnummeret - det minder om en vis processor fra

Motorola) Michtron UK  
Tony Shemmans  
Po Box 68, St Austell  
Cornwall PL25 4YB England  
Tlf: 0726 68020  
Fax: 0726 69692

## HAMA genlock adapter

Med den nye Hama genlock-adapter S 590 tilsluttet til enten en VHS, S-VHS, Hi-8 samt en Amiga har du som video amatør storartede muligheder for at skabe tekster, grafik og animation, som kan indblædes i dine egne optagelser. Hama Genlock er udstyret med trinløs indblæsning af computerbilledet i videobilledet, trinløs ud- og indblæsning af videobilledet i computerbilledet samt overblæsning fra en videokilde til en anden. Overblæsningen kan også vendest til en såkaldt "nøglehuseffekt", hvor videobilledet kan ses gennem bogstaver eller grafik.

Desuden kan du med v.h.a.

drejeknapper styre farve, lys og kontrast med forstærker funktionen (enhance). Der er såmænd også udgang til samtidig S-VHS/composite/RGB-signal og S-VHS RGB-converter samt en fuldt integreret PAL-RGB-farverør for tilslutning af en digitizer.

Endelig følger der en demodiskette med forskellige programmuligheder, samt en arbejdsdiskette med tekstoprogrammet "Video Page".

Prisen for herligheden er til gengæld lidt svær at sluge for en almindelig videoamatør, idet du skal lægge ca. 7000 kr. på bordet for HAMA S 590 er din.



styr, bl.a. i form af forklaringer af de mange specielle udtryk, der bruges i forbindelse med Amiga.

Hele herligheden er på dansk, og Karsten A. Krabbe, der er forfatter til bogen, har valgt ikke blot at skrive om hvilke produkter der findes, men også at forklare hvad produkterne kan bruges til osv.

Der er mange spændende afsnit, bl.a. om Genlocks, DigiView3.0, AmigaComal, musikprogrammer, regneark, virus og meget andet. Til sidst i bogen er der en liste over importører/

forhandlere, med både adresser og telefonnumre.

En bog der kan anbefales. "Indkøbsguide 2 til Amiga 500" kan købes hos:  
KRAKAsort v/K.A. Krabbe  
Bybakken 170  
3600 Frederikssund  
Tlf.: 47 38 38 68  
(mellem 15-18).  
Pris: kr. 55,-, der ydes dog specielrabat til biblioteker, bogforhandlere og amiga-klubber.

## Atletik med de hårde drenge

Alcotini kan nu præsentere "Vortex Athlet", et hardcard med indbygget RAMudvidelse til Amiga 2000. Harddiskene føles i 40, 90, 130 eller 180 Mbyte størrelse, med en access-tid fra 11ms til 28ms. "Vortex Athlet" kan samtidigt autoboote, både fra kickstart 1, 3 og 1.2.

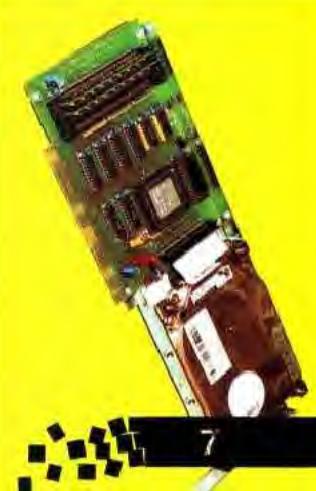
Ved 40Mbyte versionen fylde kortet kun et fysisk slot, da der er brugt et super slimline drev. RAM-udvidelsen består i 0,2 eller 4Mbyte fastRAM, med 0 waitstate.

Levering nu, med en pris på ca. 8500,- kr. for 40 Mbyte, og ca. 10.500,- kr. med 2MByte oven.

Og så har de gæve folk fra Alcotini også et nyt Interface til Vortex' eksterne harddiske til A500, der kan udbygges med 2 eller 4Mbyte fastRAM, med 0 waitstate. Ram'en kan afbrydes, og har gennemført bus. Interfaceet kan benyttes blot som RAM-udvidelse, og så evt. udbygget med en Vortex harddisk (interface spares), og så kommer prisen til at hedde ca. 3700,- kr. for 20Mb. Levering nu, og med 2Mb RAM vil prisen ligge på ca. 4500,- kr.

Til bogomlene er der også nyt: "DOS Quick Reference manual", en 114 sider opslagsbog over DOS-kommandoerne og meget mere. Pris kr. 148,- Alcotini, telefon 8611 9022

"Vortex Athlet" til A2000 loader op til 800Kb, i sekundet!



## Dansk indkøbsbog til Amigaejere

Forlaget KRAKAsort i Frederiksund har netop udgivet "Indkøbsguide 2 til Amiga 500", en lille bog i A5 størrelse, der henviser sig til folk, der har anskaffet sig en Amiga 500 (for den sags skyld også A2000) og gerne vil vide, hvad der findes af "serios" software til computeren. Der er også noget for dem, der er ved at udvide deres ud-

# VM i fodbold starter her!

Et fantastisk computer spil og en omfangsrig guide  
specielt til verdens mest spændende sportsbegivenhed.

## Vind billetter til VM i Italien



Fly til Italien,  
bo i Rom i 7 dage  
og overvær  
afslutningen  
på VM i fodbold. Find  
konkurrence  
betingelser i computerspil emballagen.

## Stor VM-guide



64 sider der  
fortæller dig  
alt om VM  
finalerne i  
Italien 1990.

## VM spørgsmål og svar

Alle tider chance for  
at teste din viden  
om VM-fodbold.



## Kæmp dig vej til finalen

Alle spillere har forskellige evner, nogle er  
hurtige, andre er nærkampsstærke. Du kan  
også vælge mellem forskellige angrebssystemer.



## Kæmp dig vej til finalen

Vælg dine egne spillere.  
Kvalificer dig til finale-  
runden og mød et af de  
hold som spiller i Italien.



## Fodboldspillet der kan mere

F.eks.: 2 spiller mulighed, varia-  
bel spilletid (fra 2x2 til 2x45 mi-  
nutter), action som på TV,  
dommeren kan uddele både gule  
og røde kort og meget,  
meget mere.

Find ITALY '90 hos  
hos din lokale Super-  
Soft forhandler til  
følgende maskiner:  
CBM 64 cass./disc  
CBM Amiga  
Dansk Vejledning

# ITALY 1990

THE WORLD CUP STARTS HERE!

**U.S. GOLD**

KAN FÅS HOS ALLE SUPERSOFT FORHANDLERE  
- Henvisning på: 86 19 32 44

ITALY 1990. 24 teams and their supporters  
converge on Italy for the greatest sporting event  
in the world and millions more will witness the  
spectacle on their television screens.

But for you THE WORLD CUP STARTS HERE!  
Get to know the facts on all the teams, venues  
and fixtures, select your squad, then  
GO FOR GOAL - lift the trophy for your country.  
Then sit back and be the best informed World Cup  
football fan around!

## Alcotini udvider

Det Århusbaserede hard- og softwarefirma Alcotini har netop udvidet kraftigt, og er flyttet ind i et kæmpebyggeri i Erhvervsbyen Nord i Lystrup ved Århus.

De nye lokaler er først og fremmest lager og reparationsrum, og Lars Bjerg fra Alcotini lover, "at især kunderne vil kunne mærke dette i form af hurtigere levering og reparation". Der er ikke adgang til kunder i de nye lokaler, men de kan jo passende gå ned i selve butikken, der ligger på Nørrealle 55, 8000 Århus C. Adressen til lageret:



Lyshøjen 10, 8520 Lystrup  
Tlf.: 86 22 06 11, fax.: 86 22 06 55

*Nej, det er ikke det nye Amalienborg i Århus, men derimod Alcotini's nye fort, hvor al reparation og lager i fremtiden forvaltes.*

## Dansk assemblér

I løbet af sommeren vil en dansk assemblér se dagens lys. Det er Promax, kendt fra demogruppen 'Kefrens', der er igang med at lave en 100% dansk assemblér. Computer, der havde svært ved at få tingene frem fra Promax, da han er en beskeden herre, fik dog til sidst fremtvunget nogle kendsgerninger om hans produkt.

Assembléren kommer til at hedde 'AsmOne' og den har ikke så lidt at byde på. AsmOne henvender sig først og fremmest til SEKA-publikummet, da den er bygget op nogenlunde på samme måde. Men i forhold til SEKA'en har den en utrolig god editor, den er dobbelt så hurtig til assembling, og den er bedre til brug af macro'er.

Derudover er det muligt at bruge include-filer, samt lokale variable. Til de "beskidte" programmører er der også en repeat-funktion, der gør det muligt at gentage et stykke programkode et antal gange. Men det mest attraktive er nok, at AsmOne har en 'Rescue'-funktion, der gør det muligt at stoppe sine programmer og vende tilbage til assembléren... også hvis det crasher!

## Harddisk installation på video

Nu varer det ikke længe inde Rambo får sig en alvorlig konkurrent på videomarkedet i form af Telegraphics International's "The complete guide" til ca. 50 dollars. Denne videosmål er af demystificere harddiskinstallation for Amiga 2000-ejere, og det hævdes at videon dækker samtlige Great Valleys produkter, samt Commodores egen A2091. Helt så højtravende mål kan man næppe beskynde Rambo for.

Videon går bl.a. tæt på emner som partitionering, formatering og interleaving-faktorer.

Føler du behov for denne hjælp til selv hjælp, kan du henvende dig til:  
Telegraphics International  
605 Dock St.  
Wilmington  
NC 28411  
009 1 919/762-0828

## Bliv proff med A500

Det er nok de færreste der vil hævde at Amiga 500 ligner en professionel computer. Alle der nogensinde har set en 64'er vil straks tænke på spil, hvis han ser en computer, der har tastaturet bygget sammen med systemenheden. Dem kan du nu narre ved at anskaffe dig Premiers nye indbygningskasse

(det er IKKE det danske isfirma du skal henvende dig til) der dækker over Amigaens bageste del, men sørger for let tilgang til diskdrev og joystickport, som du kan se på billedet.

A500 Control Centre som æsken hedder, er lavet i letmetal for svage biceps og har naturligvis samme "kridt opløst i vand" farve som Amigaen.

I skrivende stund har vi ikke set Premiers Control Centre i handelen herhjemme, men rygter siger at Frisko måske svarer igen med en Amiga-islagkage



# computer hotline 90

## F-15 bliver arcade-maskine

Det er efterhånden en naturlov, at alle de gode spil fra arcadehallerne bliver konverteret til hjemmecomputerne. Men nu er det omvendte blevet tilfældet! Microprose Games (en underafdeling af Microprose) har nemlig udviklet et helt nyt arca-

de-system, og deres første spil bliver "F15 Strike Eagle"; en gammel kending fra 64'eren storhedstid.

Udover sin meget imponerende 3D grafik (30 frames/sek.), er dette spil også langt mere avanceret end det, man normalt ser i arcadehallerne. Der er flere forskellige missioner, sværhedsgrader og alt det andet, vi kender så godt fra Microprose's spil.



## Gorbatutere

Med al den glasnost, der flyver om øerne på os, har vi pludselig fået et kig ind i den russiske computerverden. De HAR faktisk hjemmekomputere derude. En af de mest populære hedder Miroschka-1 og kører på en KR580IK80A-processor

(nååå den!, red). Den procesor er kompatibel med Intels gamle Intels 8080-processor og så kan du jo selv prøve at gætte, hvem der kom først. Maskinen har hele 32K RAM og enorme 2K ROM. Vildt ikke? Tror du at man kan spille Kick-offpåsådan en? Den kan ihvertfald tilslutte fjernsynet, og bruger kassettebåndoptager som lagermedium.



Læsernes egen hitliste er tilbaget! Udfyld kuponen og deltag i næste måneds afstemning. Så deltager du samtidig i konkurrencen om en flot spil-pakke til din computer! Denne måneds heldige vinde er:

**Jørgen D. Nielsen, Haderslev.**

### AMIGA:

Der er ikke sket de store ændringer siden sidst, og der er stadig langt ned til andenpladsen: Kick Off fører suverænt! Sim City afslører Silent Service på 5. pladsen.

1. KICK OFF / EXTRA TIME (1)
2. STUNT CAR RACER (2)
3. SHADOW OF THE BEAST (3)
4. IT CAME FROM THE DESERT (4)
5. SIM CITY (Ny)

Amiga boblere: BOMBER, SPACE ACE, BATTLE SQUADRON.

### COMMODORE 64:

Heller ikke her er der sket de store ændringer, men førstespladsen er lidt mere usikker. Turbo Outrun har mistet sin 5. plads, og er nu "bobler". Ghosts n Goblins (som bobleder under i sidste måned), drøner ind på en flot 4. plads!

1. BATMAN THE MOVIE (1)
2. STUNT CAR RACER (2)
3. UTOUCHABLES (3)
4. GHOSTS N' GOBLINS (Ny)
5. MICROPROSE SOCCER (4)

C64 Boblere: TURBO OUTRUN, ZAK MCKRACKEN, TEST DRIVE II.

### Her min Top-5 over spil til: Amiga... C64....

- 1.....
- 2.....
- 3.....
- 4.....
- 5.....

Navn \_\_\_\_\_  
Adresse \_\_\_\_\_  
Postnr./By \_\_\_\_\_  
Send kuponen ind til:  
COMputer  
"Hitlisten"  
St. Kongensgade 72  
1264 København K

# BRIKKERNE ER FALDET PÅ PLADS

## ACTION REPLAY MK 6

– Et lille spil med mange brikker

ACTION REPLAY MK 6 er det mest omfattende modul til Commodore 64. Se her hvilke moduler, der kan gøre det ud for:

- **Turbomodulet**, til både bånd og diskette. Op til 15 gange hurtigere bånd-operationer og 25 gange hurtigere disk-operationer på 1541, 1541-II, 1570, 1571 og 1581.
- **FREEZE-MODULET**, der kan det hele og lidt til. FREEZER op til 249 blokke med mængder af ekstra funktioner, enkelt filskopiering op til 249 blokke og kopiering af hel diskside på under 2 minutter gør ACTION REPLAY MK6 til et helt unikt kopiværktøj.
- **Snydemodulet**, der hjælper i de fleste spil. Restart efter snydepokes, automatisk søgning efter snydepokes, sprite-killer eller hvad siger du til at viske modstanderne ud?
- **Programmeringsmodulet** for programmerer på alle planer med bl.a. verdens bedste maskinkodemonitor.

- **"Hapse"-modulet**, der uden videre lader dig hugge hele skærm-billeder og figurer fra spil, så du selv kan bruge dem i tegne-programmer, demoer, andre spil o.s.v.
- **Legemodulet**: Sæt eget navn ind i alle high-scorelisten. Byt fodboldspillere ud med racerbiler. Eller lav en printerudskrift af dit yndlingsopstæt-billede. Det hele kan lade sig gøre med ACTION REPLAY MK6.
- **Det seriose modul**: Er du træt af at vente på, at sløve databaser og tekstbehandlinger får hentet dine data ind fra disketten, så er ACTION REPLAY MK6 også en ven i nøden for dig.

kr. 798,-

Hos BMP-Data  
kan du få alt i  
moduler til C-64  
fra kr. 198,-

COPY  
2000

– Laver nye brikker til dit puslespil

- Laver to båndoptagerstik på en C-64/20/128
- Kopiering direkte fra én båndoptager til en anden
- Kan kopiere alt software på bånd uden undtagelser (OBS! Det er ulovligt at kopiere COPYRIGHT-software)

kr. 148,-



## Smartsound stereosampler

– Når du vil pusle med lydbrikker.

Overfører alle lyde fra Stereoanlægget til AMIGA'en i Hi-Fi Stereo kvalitet (samplere på op til 100 kHz).

- Gem lydende på disk, spil baglæns, læg ekko på, snak som Anders And eller lav et ACID-HOUSE-mix.
- Fuldt softwarekompatibel. Virker med alle programmer til sampling via parallelporten.

## SmartSound er smart!

Tilslutningen til howdetelefonstikket gør det muligt at anvende alle kontroller på anlægget. Herved er knapperne på sampleren sparet og VØLÅ! Du får 800 kroners lyden for 398,- SÅDAN!

INCL. Kabel og Stereo-software

kr. 398,-

## AMIGA ACTION REPLAY

– Brikken, der mangler i alle spil

AMIGA ACTION REPLAY er et cartridge, der blot sættes i siden af AMIGA 500. Dette giver dig bl.a. følgende helt enestående fordele:

- FREEZE-kopiering af næsten alle programmer, også nogle af de sejeste originaler (OBS! Det er ulovligt at kopiere COPYRIGHT-software).
- "Hapsning" af lyd og grafikbilleder fra spil. Lægges automatisk i IFF-format for viderebearbejdning i tegne- og musik-programmer.
- Komplet virus-detektor er indbygget.
- Omfattende "snyde"-system: Kør spillet i slow-motion eller få evigt liv i de fleste spil.
- Mulighed for at gemme programmer og filer i FDOS-format, der er fire gange hurtigere end normalt. Også selv om modullet ikke sidder i.
- Alle programmer kan restartes (køre videre) som om intet var hændt ...

Med omfattende  
dansk manual

kr. 1.295,-



IC-BRUG AREAL: "En virklig nyhed i teknologi, der er god til både farvegrafik og tekstbehandling."

## SUPERFARVEPRINTER

– Få en kopi af puslespillet MPS1500C/DM105

- Professionel farveprinter
- Med stik til AMIGA og PC
- Utroligt mange muligheder for at variere teksten
- Mange landes tegnsæt, f.eks. DK, GB, S, N, D, USA, E, F
- Kan danne 50 forskellige, klare farver
- Lynhurtig: 120 tegn/sek.
- SOFT TODAY beskrev MPS1500C/DM105 som den bedste farveprinter for under kr. 10.000.

kr. 2.495,-

Prisen inkluderer kabler, 250 ark papir, farvebånd, dansk manual m.m. Gratis kabel medfølger

– værdi kr. 228,-

Rekvirér gratis skriftprøver!



## A500 RAMUDVIDELSER

– Brikken, der gør spillet større

- 512 kbytes RAM-udvidelse til AMIGA 500
- Giver mulighed for at køre nogle af de rigtigt store programmer.
- En fordobling af hukommelsen er som regel en fire- eller femdobling af arbejdshukommelsen
- Meget lille og handy udgave
- Med afbryder

m/ur u/ur

kr. 1.175,- kr. 975,-

Et dansk  
kvalitetsprodukt



## AMIGA PROgenlock

– Mix brikkerne

- Med PROgenlock kan du mixe billedet fra computeren med et leverende billede fra kamera eller videobåndoptager.
- Alt hvidt i computerens skærbilleder er erstattet med det "rigtige" video-billede.
- Fadingkontrol indbygget.
- Giver dig mulighed for med relativt simple midler at lave effekter som i "Roger Rabbit", rulletekster, undertekster, undertekststr. o.s.v.
- Fuldstændigt softwareuafhængig: arbejder sammen med alle programmer.
- På trods af prisen leverer PROgenlock, takket være en øjlig VLSI Motorola chip, et skarpt billede med præcise overgange.
- Uundværlig for alle, der arbejder med video på højere plan.

kr. 1.995,-

## AMIGA VIDEO DIGITIZER

– Lav billedbrikker

- Tager et videobillede direkte fra videobåndoptager eller kamera
- Virker fuldautomatisk via den medfølgende software
- Meget overbevisende realtime beregning til rigtigt skærmformat (4,2 bilereder/min.)
- Kan gemme billederne i mange forskellige formater, f.eks. IFF
- Billeder kan viderebehandles i Deluxe Paint, Photon Paint o.s.v.
- Leveres med netadaptor



kr. 1.795,-

## POSTORDRE-BESTILLINGSKUPON

Send kuponen i lukket kuvert til nedenstående adresse eller ring på vor ordretelefon 42 27 81 00.

### BMP-DATA

#### JEG BESTILLER HERMED:

STK.

#### MIN ADRESSE ER:

NAVN:

STK.

GADE, NR.:

STK.

POST NR.:

STK.

BY:

STK.

TLF. NR.:

#### BETALING

Check vedlagt + porto kr. 20,00

(kr. 20,-) og gebyr (kr. 25,-)  
ALT tilægges kr. 45,-

Der tages forbehold for trykfejl, prisændringer og udsolgte varer – Ring!

Kuponen må gerne skrives af eller kopieres.

#### FØLGENDE ØNSKES

GRATIS TILSENDT:

AMIGA KATALOG

C-64 KATALOG

SKRIFTPROV'R MPS

For anden gang i træk var COMputer på banen med det ultimative Amiga show- Amiga Expo. Og alt hvad der kan krybe og gå indenfor Amigaverdenen var trommet sammen og samlet inde på den gamle Børs i København.

Af Hans Henrik Bang

For at alle de, der ikke så udstillingen ikke skal føle sig helt udenfor og for at de der var der, kan genopleve det hele, bringer vi dig her en komplet rapport fra udstillingen, og igen i år blev en ubetinget succes.

### Totaløsninger "live"

Det der først og fremmest karakteriserede Amiga Expo 90 var, at man havde mulighed for at se de store totaløsninger, der normalt koster så mange penge, at de er forbeholdt et fåtal af Amigabrugere. Der var alt lige fra professionel musikproduktion til Desktop Publishing, og det hele var sat op og kørelært, og der sad oven i købet hele tiden nogen og arbejdede med det, så du kunne se hvordan det fungerer i praksis.

### DtP for fuld kraft

Som efterhånden var det i bladbranchen, var noget af det første der tiltrak min opmærksomhed det DtP system, der var sat op på Visual Data stand. Først og fremmest var der en Amiga 2000 i stærkt udbygget udgave med stor "flicker free" sort/hvid monitor, der stod og kørte DtP programmet Professional Page i nyeste version.

Når en tekst var færdigredigeret røg den i PostScript format direkte over i en Compugraphic 9400 fotosætter, der er en maskine på størrelse med en overskæren 2CV, med den lille forskel at den ikke kan bruges til at køre 40 km/t. ned af bakke med solen i ryggen og fuldt opspændt elastik, men i stedet kan overføre PostScriptfilerne, der kommer ud af PPage til film

(ikke "Kaj og Yvonne's feriebillede fra Mallorca" film, men store ark på størrelse med overhads).

Disse film befinner sig i en lyslæt kassette der sættes ned i fotosætteren, der laver en "udprintning" af PostScriptfilen, på den måde at skrivningen foregår med en laserstråle på filmen, der på den måde bliver eksponeret. Derefter kunne man bare flytte filmkassetten over i en endnu større maskine, fremkalderen, der i løbet af få minutter fik fremkaldt filmen, der så kan bruges direkte til at trykke en avis eller lignende.

Det var virkelig imponerende at se på, men du skal selvfølgelig også tænke på, at prisen for fotosætteren alene er nogenlunde den samme som prisen for 10 af ovennævnte biler.

### SuperOsWald på storskærm

En af de helt store attraktioner var helt klart SuperOsWALD, der jo efterhånden er blevet et kendt ansigt p.g.a. TV2. Vi havde nemlig rigget en projekionsmonitor til, der bragte ham op i 5 gange 4 meter format, så alle kunne få lov at duellere med hinanden som henholdsvis SuperOsWALD og SuperOsWALD-LINE.

Dethelse blev kommenteret af Lars Mering fra TV2 og da der samtidigt var masser af præmier til vinderne incl. en Starfarveprinter fra Aromatic ApS, var det virkelig noget der kunne bringe stemningen i kog.

Der blev også spillet "Laby-

rint", som du sikkert kender fra DR-TV, hvor folk var mere end ivrige til at prøve at besvare spørgsmålene korrekt. Stor succes...

På scenen blev der også afholdt en speciel demokonkurrence, hvor opgaven låd på, at man skulle lave en flot demo på amigaen, med det eneste krav at AMIGA-EXPO-logoen skulle indgå på en smart måde. Der var mange flotte demoer, og det var svært for folk at vælge. Vinderne fik et årsabonnement på COMputer, plus en smart Computerkasket og T-shirt.

### 40 MHZ! Ingen højere?

Et af de helt hotte emner på messen var den vifte af acceleratorkort, der efterhånden findes til A2000. Det hele startede som bekendt med, at Commodore lancerede deres 68020 kort, der selvfølgelig bygger på en 68020 processor. Så svarede GVP (Great Valley Products) igen med at lancere et 25 MHz 68030 kort, der kun kostede en smule mere end Commodores betydeligt langsommere acceleratorkort.

Derfor smøgede Commodore ærmerne op, og producerede deres eget 68030 kort, der ligeledes kører 25 MHz, men kun for at opdage, at GVP nu var klar med en 28, en 33 og en 40 MHz version, men så er vi også deroppe, hvor det koster MANGE penge at være med. Det er næsten som var det et øst-vest rumkapløb.

### Kreative musikere

Hele udstillingslokalet var genemsyret af dybe bastoner og

trommeslag, og det skyldtes, at der rundt omkring sad adskillige musikere med stakkervis af Amigaer, MIDI interfaces (MIDI er en interfacestandard for elektroniske musikinstrumenter såsom trommemaskiner og synthesizer), mixerpute, spolebåndoptagere og naturligvis keyboards.

Ved hjælp af forskellige musikprogrammer (Music X mv.) er det nemlig muligt at mikse de fedeste numre sammen og få det til at lyde som om der er mindst 10 musikere der trykker den af samtidigt, mens det i virkeligheden bare er en enkelt kreativ person med udstryr for et par hundrede tusinde. Også her havde du mulighed for at følge med i hele skaberprocessen, så alle kunne få et indtryk af, hvordan man i praksis bruger Amigaen i musikproduktion.

For de rigtigt seriøse havde Cima Design og Data endda arrangeret et seminar (kursus) om Amigaen som værktøj i musikproduktion, under ledelse af musikeren og computerspecialisten Thomas Engel, hvor han forklarede grundprincipperne i MIDI kommunikation og mulighederne det skaber. Desuden gennemgik han et eksempel på, hvordan man producerer og editorer et stykke musik vha. Amigaen.

### Succes-seminarer

Lydseminaret var ikke det eneste seminar med succes på Amiga Expo 90 for Cima Design og Data havde også arrangeret kurser i alt fra almen brug af en Amiga 500 til Amigaens muligheder som TV-informationsmedie. Om onsdagen forklarede



# EXPO 90



Der var gang i den på COMPUTERS egen stand, hvor folk kunne komme til at tale redaktionen, købe PD-disketter, høre, T-shirts o.m.m.



Lars Mering fra TV2 samlede den helt store tilskuermasse, når der blev spillet SuperOsWald på scenen.



Der var stor interesse omkring Alcotinis stand.

Søren Gudiksen fra Commodore om, hvordan man får den optimale ydelse ud af sin printer, og om eftermiddagen gennemgik Michael Brochdorff "DtP fra A til Z på Amigaen" der udover at gennemgå hele produktionsprocessen fra ide til færdig tryksag, også kom ind på opbygningen af sidebeskrivelsessproget PostScript, der er ved at være standard for DtP.

Der var kort sagt succes over hele linien med seminarene og engodting var, at fordelingen af deltagerne var spredt lige fra de helt unge til 70 årlige hjemme-

brugere og professionelle erhvervsfolk.

## Amiga som informationssystem

En interessant anvendelse af Amigaen var Metocom's "Voice Response System" fra Voice Communications. Det er et system der fungerer som en hyperavanceret telefonsvarer. Først indlægges en masse standardsætninger i programmet som samples, og Amigaen



Der var stor opmærksomhed omkring Euro-Trades stand og deres produkter, der spændende fra almindelige spil, til professionelle programmer, tegnebælt, og kæmpe skærme!

er derefter i stand til at tage telefonen og svare med en stemme, hvorefter personen i den anden kan give kommandoer via tasterne på sin trykknap-

telefon. Dette kan f.eks. anvendes til automatiske informations- og omstillingssystemer, som f.eks. SAS ungdomsrejse-telefon, hvor du når du ringer op hører en stemme der byder dig velkommen og forklarer at du kan trykke 1 for at høre om rejser indenfor Danmark, 2 for rejser i Skandinavien osv.

Når du så har valgt dette, får du nogle nye valgmuligheder, og kan til slut ende med den oplysning du ønsker, såsom om der er plads på aftenflyveren til Paris i morgen, osv.

Systemet kan også bruges til overvågning af produktionsprocesser, hvor det i tilfælde af uregelmæssigheder kan ringe og give besked til nogen. Forestil dig f.eks. en fabrik, hvor Amigaen kan overvåge at diverse pumper kører som de skal. Hvis en af dem pludselig går i stå, kan programmet så ringe til en tekniker og forklare problemet, hvorefter teknikeren kan identificere sig med en sikkerhedskode og derefter afgive bestemte ordrer såsom "luk ned for pumpen" eller lignende.

## Internett TV med Amiga

En af Amigaens stærke sider er som bekendt dens videoommuligheder og det kunne du få demonstreret på Digital Visions stand, hvor de demonstrerede "Infochannel"-systemet. Det er et program til at producere internt TV til antenneforeninger o.l., hvor man kan give oplysninger om alt muligt, præsenteret i lækkert grafik. Det er et system, der bla. bruges af KTAS kabel-TV samt en masse hoteller, for at give information om aftenens videofilm mm.

## Software i spandevise

Alt det lækkre udstyr er naturligvis ikke mere værd end kiloprisen på gammelt jern, hvis du ikke har det rigtige software, men her havde Betafon og Supersoft slægt sig sammen og præsenterede et væld af programmer lige fra spil som F29 Retaliator, der var på særligt mæssetilbud, til seriøse programmer som Deluxe Video, der jo netop erkomet en ny udgave (se COMputer nr. 5/90).

Desuden havde Betafon også et stort udvalg af tilbehør til Amigaen såsom eprombrændere, en TV tuner og et rekordbilligt eksternt disketteredrev til kun 800 kr, der efter sigende solgte som varmt brød.

Også BMP-Data var repræsenteret, denne gang med bl.a. 2 forskellige Genlocks. En i professionel kvalitet og en billig version (omkring 2000 kr.) til



hjemmebrugeren, der ikke har alt for store krav til kvaliteten. Det var virkelig noget der kunne på folk til at studse, når de pludselig kunne se en musikvideo som baggrund på Workbenchen i stedet for den traditionelle blå farve.

De præsenterede også deres nye acceleratorkort til A500 (læs testen i COMputer 5/90), plus den meget interessante Amiga Action Replay, et freezermodul til Amigaen (der øvrige testet i dette nummer).

## Amiga-TV Studie

På Ether G.s stand havde de en professionel videomixer-pult, der, sammen med to forskellige skærbilleder fra en Amiga og en musikvideo, dervia genlocks blev ført ind i en tredje skærm, satte "gang i den". Skærbilledet kunne nu manipuleres til den store guldbmedalje, og det så rigtigt godt ud! Samtidig kørte Ether G. hele højheden op på scenens storskærm, og krydrede det hele med ProVideo Plus, så teksterne fløj folk om øerne.

## Mere hardware

Der var også masser af tilbehør nede i den prisklasse hvor de fleste kan følge med. Alcotini havde f.eks. en stand med det mere "almindelige" tilbehør såsom soundsampler, RAMudvidelser, harddiske mm. men det kan jo heller ikke være fotosættere og 68030 kort altsammen. Her blev deres nye linje af harddiske også præsenteret, Vortex-serien, som Alcotini venestr sig meget af.

Altsammen til priser, hvor enhver kan være med.

Eurotrade var også på plassen og kunne blandt meget andet demonstrere det nye CanDo-program, der virkelig forstår at få presset Amigaen op på maksimal ydelse. (Testet i COMputer 5/90) Vha. CanDo kan du nemlig få alle mulige programmer til at samarbejde og på den måde få en samlet præstation, der langt overgår det du kan få ud af programmerne enkeltvis.

Der var også gang i Amigategnbrættet, som vi testede i COMputer 5/90, og folkvirkede meget interesseret i dette stypeke hardware, der trods prisen, er en lækkerbidsken.

Commodore var også med, og havde en stor stand, med det kendte sortiment af gedigne produkter. Commodore havde håbet på at kunne afsløre den nye Amiga 3000 på messen, men den blev desværre til-



bageholdt, da de skulle have et endeligt "go" fra Commodore i USA. Og det fik de ikke. Men der var ellers eksperter nok, så folk kunne få stillet deres nysgerrighed, af bl.a. Jan Nymand, Donald Tanghus, og Søren Gudiksen, der øvrigt også afholdte et par spændende seminarer indimellem.

## Laserlysshow

Under hele udstillingen kørte der et smart laserlysshow over hovedet på folk. Det var Magic Light der stod bag, hvor Johnny Brinck styrede laseren via en Amiga 500! For folk rigtigt skulle kunne se lysshowet, blev der sprøjtet tonsvis af røg ud inde i Børsen, for ligesom at lægge et dække.

## Verdenspressen på plassen

Sidst men ikke mindst var COMputer naturligvis også repræsenteret da vi jo er verdens førende COMputerblad (så så, tag det nu helt roligt Hans Henrik). De kommer snart og henter dig, og du skal ikke være bange for den underlige troje de spænder på dig, red.). Der regner masser af blade, trøjer, PD-disketter og abonnementer over disken, og det var da også virkelig positivt at få talt med alle de mennesker, der mødte op påstanden for at få en lille sludder.

Vi fik mange kommentarer og forslag til bladet og det var i det hele taget rart for os at se hvem der læser bladet og omvendt.

# 90

På gensyn

Alt i alt kommer man ikke udenom at Amiga Expo 90 var en endnu større succes end sidste år, så hvis du ikke var der kan vi godt fortælle at du gik glip af noget. Det var virkelig en fed chance for at se alt det, du normalt kun kan læse om i COMputer.

Vi regner selvfølgelig med at gentage succesen til næste år så om ikke før, så ses vi da til den tid.

**VI GI'R DIG  
MERE STAR  
FOR PENGENE!**



**STAR LC 10  
COLOUR**

- ✓ AMIGA-print i farver
- ✓ Near Letter Quality
- ✓ 4 indbyggede fonte
- ✓ Papir parkering
- ✓ IBM- og Epson kompatibel

**2.695,-**

**STAR LC 10**

- ✓ 144 tegn/sek.
- ✓ Near Letter Quality
- ✓ 4 indbyggede fonte
- ✓ Papir parkering
- ✓ IBM- og Epson kompatibel

**1.895,-**

**STAR LC 24-10**

- ✓ 24 náls laser kvalitet
- ✓ Letter Quality
- ✓ 4 indbyggede fonte
- ✓ Papir parkering
- ✓ IBM- og Epson kompatibel

**3.295,-**

Alle priserne er incl. moms,  
en aske printerpapir, Kabel og dansk manual

\*) Ekstra sort farvebånd til STAR LC 10 COLOUR

**BETAFON**

Istedgade 79 · 1650 København V  
Tlf. 31 31 02 73 · Fax 31 24 19 50

**GRATIS!**

Dansk manual  
Ekstra farvebånd  
Printerkabel  
Printerpapir  
-ved kab af STAR printer

**star**  
ComputerPrinteren

**JA TAK!** *Send mig fluks:*

Brochure og skriftprøver  
 En STAR LC 10 COLOUR

En STAR LC 10  
 En STAR LC 24-10

*Navn:* \_\_\_\_\_

*Adresse:* \_\_\_\_\_

*Postnr./By:* \_\_\_\_\_

# PSYGNOSIS

Englands mest aktive softwarehus!

Af Niels Lassen

**M**en selv om Brattacas var Psygnosis' første titel, var det ikke noget nyt land for hovedmanden bag firmaet, Ian Hetherington. Han var nemlig ansat ved softwarehuset Imagine, som dengang havde meget stor succes. Lederne bag Imagine begyndte beklageligtvis at investere i mere tvivlsomme projekter (Ferrari-biler til hovedmændene) og samtidig gik de ind i nogle projekter, som var alt for ambitiøse. I 1984 sendte Imagine en pressemeldelse ud, som sagde, at de var involverede i et kæmpestort spil, hvor det eneste kendte var titlen: Psyclipse og Bandersnatch. Imagine lukkede ned og blev senere (i 1985) opkøbt af Ocean, hvor de senere er blevet kendt for at lave uhylig dårlige spil!

Ian Hetherington fortsatte dog ikke hos Ocean: Han formede firmaet Psygnosis sammen med Jonathan Ellis, som tager sig af den økonomiske del af produktionen, mens Ian selv er aktiv i selve produktionen af spillene.

Men det er svært både at være produktions-chef og aktiv programør:

- Jeg gik i gang med lave spillet "Aquaventura", men det blev hurtigt klart, at der ikke både var tid til at følge produktionen og selv være produktiv, lyder det fra en forpustet Ian Hetherington.

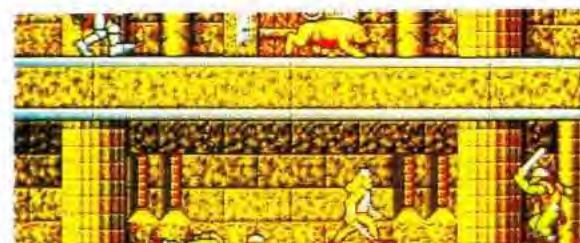
Men bare rolig. De af jer, der har set billeder fra Aquaventura har sikkert set frem til dette spil, og det kommer da også. - Der er kommet en anden programør på opgaven, og han er godt i gang med at lægge sidste hånd på Aquaventura, som bliver lancet senere i '90, forlyder det fra det Liverpool-baserede hovedkvarter.

Og sikken et hovedkvarter! Det er ikke nogen særlig stor bygning Psygnosis holder til i,

**Navnet Psygnosis burde få en klokke til at ringe i samtlige Amiga-ejere. Firmaet, der siden Amigaens opståen har støttet den - begyndende engang i 1986 med det meget uspilbare arcade-adventure, Brattacas.**



**IAN HETHERINGTON** - Programchef og medstifter af Psygnosis Ltd. Den anden halvdel af ledelsen er Jonathan Ellis, som tager sig af den økonomiske side af firmaet. Og som det ser ud netop nu, er det et meget behagligt job! Det skal i øvrigt siges, at markedsførings-chefen hedder Roy Barker og er gyserfortatteren Clive "Hellraiser" Barkers bror!



**BARBARIAN II** - Der går et godt stykke tid, før Barbarian II kommer på gaden. Spillet er langt fra færdigt, men det skal ikke forhindre os i at vise nogle af de færdige skærme.

Spillet er lavet af kunstneren Garvan Corbett, der også lavede grafikken til Deep Space og Barbarian I, som han også selv designede. Han har også fået at lave størstedelen af grafikken i Stryx, som er alt andet end grim.

Barbarian II bliver mere spilbar end den første: Ikonstyringen er skiftet ud med joystick-kontrol, og der er ligeledes mere gameplay og flere ekstravåben end i den originale Barbarian. Vi lader Barbarian II vente i fred, indtil spillet er kommet længere frem i udviklingen. Men bare rolig: COMputers nyhedssektion har følerne ude!

og hoveddelen af deres spil kommer da også fra ude-arbejdende programmører, som får vejledning fra de fastansatte. Psygnosis betyder egentlig "viden om hjernen" og det ser ud som om den klogte ugle i Psygnosis' bomærke ikke kun er til pynt.

Ian har lært fra de fejlagtige investeringer i Imagine! De eneste store investeringer i Psygnosis går til flotte indpakninger af bl.a. airbrush-kunstneren Roger Dean, der ifølge rygter får lige så mange penge pr. billede som det, en melleinstør bil koster! Og så bliver der også brugt mange penge på at lave den tekniske kvalitet så god som muligt.

- Vi bruger flere resurser på at gøre spillerne originale og teknisk flotte end de fleste andre software-huse. Vi vil hellere lave originale, dyre titler end at opkøbe film/arcade-rettigheder, siger Ian, og med titler som Blood Money og Shadow of the Beast ser det ud som om, de penge ikke er givet dårligt ud!

## PIRATER

Beklageligtvis for os, er det langt fra sikkert, at Psygnosis bliver ved med at forsyne os hungrende Commodore-ejere med kvalitetssoftware:

- Piratkopieringen er efterhånden gået over gevind, så vi prøver på at finde et nyt marked, hvor piratkopiering ikke er så udbredt.

Med andre ord bliver det konsoller og CD-ROM fremtidens menu kommet til at stå på. Og det ser ud som om CD-ROM allerede er en realitet i Ian's øjne. Psygnosis er godt igang med at udvikle software på CD-ROM, men mere om det senere på året.

Konsollerne kan vi til gengæld allerede tage med nu. Psygnosis lavede for ikke så lang tid siden en kontrakt med det amerikanske softwarehus/distributør-firma, First Star Software, som gør, at vi godt



**INFESTATION** - Infestation er lavet i den sædvanlige suveræne Psygnosis-stil. I startsekvensen ser man en mand med en jet-pack på ryggen, som flyver hen over et mørkt, dystert månelandskab. Manden bliver set fra flere forskellige vinkler, og det srrigtig godt ud kan vi godt hilse at sig! Introen er, ligesom til de fleste andre Psygnosis-spil, lavet af Jim Bowers, som har brugt De-Luxe Paint III som værkstøj.



**INFESTATION** - Selv om Infestation umiddelbart ligner noget fra Incentives Freescape-spil (Driller, Total Eclipse) er der en verden til forskel. I Infestation skal man gå rundt i et meget stort landskab og udrydde alien-æg, som ved et uheld er landet på planeten. Gamplayet er dog mere avanceret; du skal også finde nye tilforsninger og løse gåder af forskellig art.

Infestation er lavet af manden bag Oceans meget succesfulde vektor-action spil, Voyager - Dan Gallagher. Men selv om Dan tydeligvis har udmarket check på Amigaen, blev spillet alligevel forsinket fire måneder, fordi Ian Hetherington og Co. ikke var tilfredse.



**Tempus** ligner umiddelbart en blanding mellem arcade-adventure og rollspil.



**Matrix Marauders** bliver - ligesom Infestation - et vektorsspil. Ligge præcis hvad man skal, hvorfor man skal det og om det ser godt ud kan vi ikke svare på på nuværende tidspunkt, men mere om Matrix Marauders senere.



**Pugsy** er baseret over en public domain demo, der længe har været på markedet. Psygnosis kunne tilsyneladende lide ideen, og de er nu i fuld gang med at lave 16-bit versioner af Pugsy.



**AWESOME** - Hvis det ikke lige var fordi Awesome er lavet af Reflections, ville jeg beklage mig over, at der kommer endnu et shoot 'em up. Hvis navnet Reflections ikke siger dig noget, skal det siges, at duoen består af programmerne Cormac Batstone og Martin Edmonson. Og det skal også siges, at de var mændene bag Ballistix og Shadow of the Beast.

Awesome er mere end bare et almindelig shoot 'em up. Når man har flojet rundt et stykke tid, finder man nogle bygninger, hvor man kan lande. Så ændrer spillet sig til at være et arcade-adventure, hvor du skal gå rundt i noget af det flotteste grafik set i lang tid. Du kan handle med de indfødte, og skyde dem du ikke kan lide! Atari ST versionen bliver lavet separat - alle amigaens fordele bliver nemlig brugt til det yderste.



**GORE** - Hvis der er nogen, der med rette kan hævde, at de har været med til at lave de absolut bedste skydespil til Amigaen, må det være David Jones og Tony Smith - tilsammen "DMA Design". DMA's tidligere titler for Psygnosis er Menace og opfølgeren Blood Money - begge meget succesfulde shoot 'em ups.

Deres næste titel, Gore, minder meget om Soren Grønbæch's Sword of Sodan... bare flottere!! Gore styrer du en stor krigers (80 pixels høj) med en økse af næsten samme størrelse! Du skal kæmpe dig gennem en vandret scrollende bane - altsammen tegnet i 64 farver. Og det er ikke småting man støder på! Slanger, der fylder halvdelen af skærmen er hverdagskost i Gore, der ser ud til at blive det flotteste Psygnosis-spil til dato.

kan forvente at se en del Psygnosis titler dukke op på Nintendo's Gameboy i den resterende del af 1990.

Det skal dog siges, at Psygnosis endnu ikke har opgivet at snakke piraterne til fornuft; der er mange nye titler på vej (se billede) og det ser ud som om de dage, hvor der var sløve animationer og et tvilsomt gameplay, er ved at være ovre. Psygnosis er blevet voksne og de ved, hvad slutbrugeren gerne vil have. Infestation f.eks. blev taget under behandling i fire måneder, fordi det oprindelige spil ikke havde gameplay nok. Ingen nemme penge her!

## FREM蒂DEN

Psygnosis har aldrig været kendt for at udgive særlig mange spil. Så hvorfor er de nu gået helt besærk med over 10 titler?

- De næste 12-18 måneder bliver meget hårdt at komme igennem, fordi markedet er oversvømmet med flere produkter end nogensinde før. Det er derfor sværere at satse på få titler, fordi enkelttitler ofte bliver overset, udtaler Ian Hetherington.

Psygnosis går dog også i flere andre retninger; de er allerede godt i gang med både konsol og CD-ROM projekter og Ian afslører, at de vil satse på at producere spil, som meget ligner Cinemaware - blot bedre:

- Cinemaware har ikke forbedret deres produkter syndligt siden Defender of the Crown, og vi betragter dem ikke længere som vores største konkurrenter på den front, siger Ian.

Uanset om Cinemaware forbedrer deres produkter eller ej, vil Psygnosis blive ved med at eksistere, og forhåbentlig bliver de også ved med at forsyne Commodore-ejerne med spil, der virkelig bruger nutidens teknologi til det yderste.



**The Killing Game Show** bliver endnu et arcade-adventure - krydret med god grafik og lyd. Historien ser ud til at være hentet fra Stephen Kings roman "The Running Man", hvor fremtidens underholdning går ud på at se mennesker blive slagtet!



**Carthage** bliver et spil i bedste Ben Hur stil, hvor du indtager rollen som en romersk gladiatør, der skal kæmpe - fra en stridsvogn - mod en række ubehagelige personer. Grafikken er i top og spillet kommer snart.

NYHED TIL  
ALLE ABOONNENTER

# FÅ ET GRATIS SPIL!

Når du gentegner dit abonnement på COMputer og har betalt det første girokort (tilsendes automatisk) senest den anførte dato modtager du automatisk et computerspil.

**HELT GRATIS.**

Spillet har en værdi af op til 200,- for 64'er versionen og 398,- for Amiga versionen. Alle spil er i god kvalitet og så er de selvfølgelig originale med vejledning og det hele.



**Når du rettidigt har betalt girokortet får du som tak et spil gratis!**



Hvis du har tegnet abonnement på COMputer igennem kuponnyhederne behøver du IKKE at indsende nedenstående kupon. Vi ved hvilken computer du har!

Alle andre bedes indsende nedenstående kupon.

Venlig hilsen COMputer magasinet for DIG og DIN Commodore.

Når jeg gentegner mit abonnement på COMputer, ønsker jeg et gratis spil tilsendt til min AMIGA  C64 Bånd  C64 diskette  (kryds af).

Mit abonnementstal er \_\_\_\_\_

Navn: \_\_\_\_\_

Adresse: \_\_\_\_\_

Postnummer: \_\_\_\_\_ By: \_\_\_\_\_

Indsendes til Forlaget Audio A/S, Store Kongensgade 72, 1264 København K.

# Hænderne op....!

Af Hans Henrik Bang

Før alle de læsere, der aldrig har set en Final Cartridge eller lignende moduler på en 64'er før, vil jeg lige kort opsummere hvordan sådan en fyrfungerer på Amigaen.

En cartridge er beregnet til at blive sat i ekspansionsporten, og ellers regel forsynet med en knap, der kaldes freeze.

Cartridgen foretager sig ingenting før du beder den om det, så du kan f.eks. loade dit yndlingsspil ind og spille det. Når du så falder for fristelsen til at trykke på freeze, bliver alt hvad Amiga'en laver stoppet, idet cartridgen overtager kontrollen med maskinen. Heretter har du mulighed for diverse funktioner såsom at save hele hukommelsen, så du kan komme tilbage til præcis samme situation i spillet, disassemble eller ændre i CPU'ens register.

## 1-2-3 installeret

Du stopper cartridget i dette tilfælde Action Replay, i ekspansionsporten og tænder for Amigaen. Endnu før Workbench-LED dukker op, ser du lige kort en forside med navnet på konstruktøren af Action Replay, hvorefter Amigaen booter op som normalt. Nu er din cartridge kører, og venter bare på, at du får brug for den.

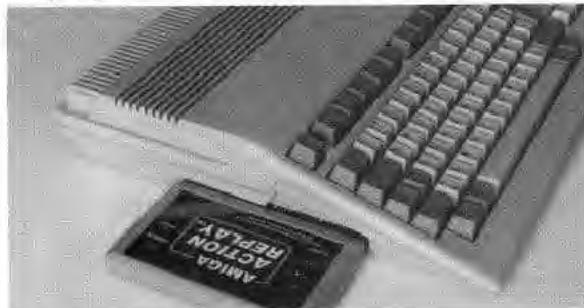
Den første funktion, du utvivlsomt giver dig i kast med, er "slomo", der er en slags omvendt acceleratorkort. Den består i en lille on/off kontakt og en drejeknap, og når du tænder for funktionen kan du, ved hjælp af knappen skrue ned for dit programs hastighed, lige fra normal hastighed til totalt stilfestende. Det er selvfølgelig en suveræn funktion, hvis du er lidt af en spillearkoman, der har svært ved at klare en bestemt passage i et spil. Når du kommer til stedet, aktiverer du jo bare slomo, og kan så snegle dig igennem på overlegen faccon.

## Den røde knap

Det rigtig fede i Action Replay dukker dog først frem, når du trykker på freezeknappen, så



**64'eren har længe budt på et stort udvalg af de såkaldte cartridges, til fastload, freeze, monitorer osv. Og for at det ikke skal være løgn, er der nu også kommet en såkaldt freezer til A500, nemlig Action Replay fra Datel Electronics.**



Amiga Action Replay.

dit program stopper og du kommer frem til ARs hovedmenu. Her er der 3 typer funktioner du kan vælge. Først og fremmest er der save-funktionen, der kopierer hele indholdet af hukommelsen ned på en disk i et særligt FDOS format, der giver plads til 950K. Så kan du senere reloade denne fil ind igen og på den måde komme tilbage i dit spil.

Denne suveræne funktion kan bruges til 2 forskellige ting. For det første kan den bruges til at tage en kopi af et kopibeskyttet program, men det kan dog give problemer hvis hele programmet ikke loades ind på en gang, for så er der jo en del, der ikke bliver savet. Det kan du dog ofte klare ved at tage en kopi af disken med et almindeligt kopiprogram, og derefter "freeze" hovedprogrammet.

Den anden ting som save-funktionen er god til, er at save et spil, der ellers ikke kan saves. Hvis du f.eks. spiller Batman og er træt af at skulle spille dig igennem første bane for at komme ud og køre i Batmobilen, skal du bare freeze lige så snart bane 2 dukker op. Når du så dør, loader du bare filen ind igen, og er klar med nye liv til næste gaderne. Det er simpelthen bare FEDT.

## Evigt liv

Den næste hovedfunktion i Action Replay er "Trainer"-funktionen, der kan give dig evigt liv (i spil altså). Normalt bliver antallet af liv lagret som et tal et sted i hukommelsen. Det eneste problem er at finde ud af hvor, så man kan rette i det. Det klarer AR ved, at du først aktiverer Traineren en gang når du lige

har startet spillet og har 3 liv tilbage. Så søger du hukommelsen igennem efter tallet 3, hvorefter du spiller videre og lader dig dø en gang.

Nu kører du traineren igen og leder så alle de steder, der blev fundet før, og ser efter om der står tallet 2 i et af dem. Det må jo være stedet hvor antal liv er lagret, så når du har fundet stedet, kan du bare indtaste hvor mange liv du vil have, og supplere op når du er ved at løbe tør. Der er simpelthen tæskenemt, og metoden virker selvfølgelig også for ammunitionsmålere og lignende.

## At rode med koden

For dem, der ikke bare vil klare sig igennem alle spillerne, har AR også nogle mere avancerede funktioner. Hvad siger du f.eks. til en komplet maskinkodedemonitor og assembler? Assembleren kan naturligvis kun assemblere direkte i hukommelsen (dvs. nul labels), men det er da også godt nok til smårettelser. Monitoren kan disassemble fra alle adresser, vise indholdet af CPU'ens registre, ændre et område i hukommelsen, redesigne sprites samt vise oplysninger om, hvilke porte, drev, interrupts osv. der er i brug.

Endelig kan du lave copperlistprogrammering (copperen er en chip, der styrer skærbilledet, og ved at programmere den i et meget simpelt sprog, kan du lave rullende baggrundsfarver mm.). Endelig kan du sække lyde og skærbilleder, save dem på disk i IFF-format, samt sætte breakpoints, der stopper et program på et bestemt sted, hvilket er nyttigt, hvis du skal undersøge et eller andet program del for del.

## Konklusion

Bortset fra at min strømforsyning pludselig brændte sammen efter 2 års tjeneste da jeg satte AR på (jeg tor ikke sige om det var dens skyld), var jeg virkelig imponeret. Action Replay er simpelthen et uovertruffent redskab for enhver spiller eller programør.

## Fakta:

Pris: 1295,-, BMP data, tlfnr. 4227 8100



# Mus og Mænd

Af Sven Bilén

**E**n af Amigaens store fordele er at den er udrustet med en mus. Maskinens intuitive brugerinterface kan via musen betjenes af hvem som helst, lige fra rene nybegyndere til computerekspert. Men... Før siden sker det. Pilen begynder at bevæge sig i ryk henover skærmen, som en forfugtet kænguro, eller også sker der bare ikke noget, når du febrisk trykker på museknapperne.

Hvis musen "rykker" kan det godt klæres, oftest kræver det blot en grundig rengøring af musen. Dette er dog ofte lettere sagt end gjort; Åbner du den lille bundplade i din originalmus får du en tung, plastbelagt kugle i hånden. Den er ofte meget beskidt, hvilket kan være årsagen til driftsforstyrrelserne. Inden i musen er der tre små ruller, der skal rengøres med jævne mellemrum. De er sikkert belagt med noget sort skidt, men med lidt sprit og en vatrind skulle det nemt være klaret.

Værrer er det, at rullernes lejer ofte samler støv og skidt, her er der åbent for eksperimenter. En skarp, bojelig ting, f.eks. en papirclip, samt lidt knofledskulle kunne klare det, men husk at gøre det forsigtigt!

Denne form for rengøring bør du foretage mindst en gang om måneden, for dermed at forlænge din mus' levetid væsentligt.

Men når museknapperne ikke virker mere, så er den gal. Her på redaktionen har tre mus måttet give op, i løbet af 2 1/2 års flittigt brug. Commodore har haft den gode smag at udruste sin mus med boblekontakter til knapperne, og de holder helt sikkert ikke evigt.

Nu har man to muligheder: Enten at reparere sin mus og få nye kontakter, hvortil flere firmaer tilbyder at sætte micro-switches istedet for de ødelagte "bobler", eller også kan du begynde at søge efter en ny mus som erstattning for den gamle. Det sidste er måske det

*"-Må jeg ae musen,  
George,  
den er jo så  
sød... ?  
-Selvfølgelig  
må du det,  
Lennie  
- Hov George!  
Den gik  
istykker..."*



**Alternative Amigamus er ved at komme ud af deres musehuller for alvor, og vi kigger lidt på 4 nye der tager konkurrencen op med Commodores egen.**



**Genius Mouse:**

mest nærliggende, for nye mus er netop begyndt at dukke op i strid med strømme (hvilket beviser, at det ikke kun er her på redaktionen, at problemet er opstået!). Selvfølgelig kan man også købe en helt ny originalmus, og Commodores mus tjener her som reference mod de øvrige i denne test.

## Commodore Amigamus

Denne mus så lidt anderledes ud, da den kom frem i forbindelse med Amiga 1000. Den var lidt tungere og havde en større kugle, hvilket gjorde, at den uden problemer kunne køre direkte på skrivebordet. 500/2000-modellen ændredes, så den blev lidt lettere og dermed mere behændig, men uden musmåtte kan man få visse problemer med følelsen af musens bevægelser.

Musen ligger godt i hånden, men føles af og til en smule klodset. Opløsningen er ikke den bedste, og prisen, omkring 800 kr., er højt hvis man sammenligner med konkurrenterne. Ledningen er både grovere og kortere end hos konkurrenterne, plus at den er mere stiv.

En stabil og rar mus, men boblekontakterne begrænser livslængden i altfor høj grad.

## Genius Mouse

En mus der har været på PC-markedet i et godt stykke tid. Nu er den også kommet til Amiga.

Denne mus er både lettere og mindre end Commodores, desuden en smule mere firkantet i formen. Musen giver et gedigent indtryk og følelsen virker god, også på skiftende underlag.

Opløsningen er næsten den samme som Commodores, og den kobles til computeren via et langt, tyndt og smidigt kabel.

En mus der føles vellavet, men har to minusser, der trækker karakteren lidt ned: Knapperne er meget træge, hvært-



fald på vores testeksemplarer. Den er udrustet med microswitches, men de føles som almindelige stikkontakter. Den anden anke er formen, der er meget kantet. Af de mus vi har kigget på i denne test er denne, sammen med Manager Mouse den der ligger dårligst i hånden (størrelse 9 1/2 til handsker). Den føles formentlig bedre for den der har en mindre hånd.

### Jin Mouse

En mus med en høj oplosning, 280 DPI (Jo højere oplosning, desto mere præcist kan du flytte pilen på skærmen). Let, udrustet med microswitcher og med et forsøg på ergonomisk udformning, der gør at den ligger godt i hånden. Og det gør den!

Knapperne reagerer med det samme ved let berøring, det føles næsten som om musen kører af sig selv. Jin Mouse kræver et godt underlag, og derfor følger der en speciel musemåtte med. Har du en tyk musemåtte, med fligtigt overflade bliver musen faktisk værdilos.

Den måtte der følger med er tyndt, og har en hård og glat overflade. Kablet påmindet stærkt om den til Genius, med andre ord udemærket.

Et meget dejligt bekendtskab, som du definitivt bør prøve!

### Manager Mouse Cordless

Har du set noget lignende - en trådløs mus?! Egentlig er det en PC-mus, der nu har fået software så den passer til Amiga. Ja, software skal der til. To filer skal lægges ned i C-directoriet på Workbench-disketten, og så skal der lægges i linie ind i start-

up-sequencen. Og det er ikke særlig svært. Selv PC-software følger med, hvis du nu skulle have en sådan maskine også.

Hele højheden består af en mus, en modtager, et kabel til serielenporten samt en strømadapter. Musen oplades via et kabel fra modtageren, og kan derfor køre trådløst, indtil der ikke er mere strøm. Dog kan det

lade sig gøre også at bruge musen, mens den oplades. Desuden kan man samtidigt køre med sin normale mus. Manager kører jo via serielenporten!

At selve musen er en PC-mus ses let ud fra den har tre knapper. Den er, til forskel fra de øvrige ikke udrustet med kugle, men har derimod to små hjul i 90 grader vinkel i forhold til hinanden, på undersiden.

Den kører let på skrivebordet, ja faktisk lettere end på en musmåtte. Opløsningen er standard. Men musen har ikke direkte nogen overbevisende kvalitet, den føles mindre gedigen end de øvrige. Knap-trykket føles desuden mere løst, det hele var faktisk noget af en skuffelse. For 2.195 kr. må man kunne kræve at få den helt større fornemmelse i musen!

Nej, den her mus er nok mest for fanatikeren, eller den der bare har for mange penge.

### Konklusion

Med undtagelse af Manager førtækker vi faktisk alle de andre istedet for originalmusen. Genius er en arbejdshest, der føles helt okay omend noget træg (tilvæningssag?) at arbejde med.

For under 500,- kr. er den et fornuftigt køb.

Manager er et specieltilfælde for freaken, men den er næppe et fremskridt jævnført med originalmusen. Pengene kan bruges bedre.

Den virkelige vinder er Jin/ Naksha, der hurtigt er blevet til redaktionens favorit. Virkelig højlig mus at arbejde med. At Naksha-musen føles marginelt bedre er egentlig mærkeligt, da alt tyder på at selve apparatet er præcis det samme. Tilfældighed? Tja, forskellen er så lille, at det formodentlig kan skyldes de individuelle forskelle, der altid opstår i en produksionsserie. Prøv den!



Jin Mouse:



Naksha Mouse:



Manager Mouse Cordless:

### Fakta:

Jin Mouse:	Pris: 495,- kr., Banzhaff Data-medier, tlfnr. 4593 4411
Genius Mouse:	Pris: 595,- kr., Aleotini Hard&software, tlfnr. 8611 9022
Naksha Mouse:	Pris: 545,- kr., Betafon, tlfnr. 3131 0273
Manager Mouse Cordless:	Pris: 2195,- kr., Euro-Trade, tlfnr. 8616 6111



# 24 NÅLS FARVE(S)PRINTER TIL LYNHURTIG PRIS...

Din Amiga fortjener en ligeværdig samarbejdspartner.  
Kreativ og kompetent. Med personlighed og masser af muligheder.  
Commodore MPS 1224C. High speed farve(s)printer. Helt oplagt.

- Frontbetjent 24 nåls matrix-printer med drøn på. 220 tegn/sek.
- Højoplöslig farvegrafik og 12 skriftyper incl. knivskarp Letter Quality.
- Traktorfremføring til endeløse baner, eller enkeltark på bred valse.

Commodore MPS 1224C – skræddersyet til Amiga\*.

Oplev det stærke makkerpar hos din Amiga-forhandler.

Men skynd dig. Prisen er nemlig også helt suveræn – og lageret begrænset. Så, nu er det vist dig, der skal have drøn på...



## AMIGA 2000

3 1/2" diskdrev, 1 MB RAM  
+ 1084 hi-res monitor  
Med gyldigt studiekort  
er prisen incl. moms kun:

**10.309,-**  
(excl. moms kr. 8.450,-)

Pris incl. moms

**6.093<sup>90</sup>**

(excl. moms kr. 4.995,-)



(\*MPS 1224C samarbejder naturligvis også perfekt med Commodore's PC'ere)

Commodore MPS 1224C fås (så længe det varer) hos:

**2690 Karlslunde**  
WIDCAD  
Klitvej 1  
Tlf. 42 15 24 50

**6200 Åbenrå**  
DataMega  
Industriev. 19  
Tlf. 74 62 20 60

**8200 Århus N**  
Euro Trade ApS  
Finlandsgade 25  
Tlf. 86 16 61 11

**C**  
Commodore

# CLEAR FOR TAKEOFF



Her er DIN chance for at vinde  
enhver pilots drøm...

SPØRGSMÅLENE:

1. Hvad kalder man en luft-kamp mellem to fly?

- A - Dogfight
- B - Catfight
- C - Rendezvous

2. Hvad hedder Berlin's temmelodi fra filmen Top Gun?

- A - "Up Up and Away"
- B - "Fly Away"
- C - "Take my Breath Away"

3. Hvor mange F29 fly råder det danske luftvåben over?

- A - 50
- B - 10
- C - 0

## De rigtige svar er:

(sæt X):

1. A  B  C

2. A  B  C

3. A  B  C

F-29 Retaliator fra Ocean er en af de mest imponerende flysimulatorer, der nogensinde er lavet. Se bare testen i denne måneds "Game Play" sektion! Derfor synes vi også, du skulle have chancen for at vinde dit helt eget eksemplar - helt gratis.

Det eneste du skal gøre for at deltage, er at besvare de latterligt nemme spørgsmål, udfyld kuponen, og sende den til os, før fristen udløber.

Blandt de rigtige svar trækker vi lod om disse attraktive præmier:

1. PRÆMIE: Original VHS-video med filmen "Top Gun", F-29 Retaliator (Amiga), Smart T-shirt, Flot Ocean-krus.

2. PRÆMIE: F-29 Retaliator (Amiga), Smart T-shirt, Flot Ocean-krus.

3. PRÆMIE: F-29 Retaliator (Amiga), Smart T-shirt.

Kuponen skal være os i hænde inden udgangen af juni måned.

Mærk kuverten "Retaliator konkurrence", og send den til:

COMputer  
St. Kongensgade 72  
1264 København K





# - Euro-Trade -

## Hele Danmarks Amiga Center

**Alle vores priser INCL. MOMS • Postordresalg til hele norden • Forbehold for fejl i Annonen**

**Finlandsgade 25 • 8200 Århus N**

**Telefon: 86 16 61 11 • Fax: 86 16 61 02 • Giro: 8 19 51 02**

### **AMIGA 500 Supertilbud**

*Amiga 500 pakke løsning.*

**A500 + 2 joystick + Super Oswald + 5 spil**

4995,-

**Amiga 500 med 1 Joystick og 5 spil**

4595,-

*TV modulator inklusive alle kabler*

295,-

**Kindwords 2.0**

Danmarks bedste Amiga tekstbehandling på lager igen. OBS, dette er den nyste version med dansk stavekontrol og orddeling!

695,-

**Amiga 500 Harddisk Kup!!!**

**Supra A500 47MB 28 ms SCSI harddisk**

*Supra's* bestæller harddisk sat til udsm lav pris. Gennemført bus, plads til 2 MB RAM, Bus terminering og op til 7 harddiske på én controller. Det bedste køb til din 500'er.

7500,-

**CBM A590 Harddisk**

Commodores nye hurtige 20 MB harddisk med SCSI Controller • Autoboot under kickstart 1.3 • 2 MB RAM-controller • udvælges i spring af 512 KB • Egen strømforsyning

4895,-

*Incl. 512KB RAM 5595,-*

**Philips 8833 m. StereoLyd & Farve**

2495,-

**PHILIPS TV & MONITOR 15"** flæscreen w 60 kanaler • fjern betjening • tektek design • tilslutning for video og computer

3895,-

**Philips TV-Tuner • Se TV på din monitor**

1195,-

*Tilbuddene gælder kun til lige lager haves.*

**14,400  
BAUD  
MODEM**

Det er med stor tilfredsstillelse at Euro-Trade nu kan tilbyde et net mindre end verden bedste high-speed modem. Det dækker sig selv-følgeligt om:

**US Robotics Courier  
Highspeed MODEM.**

Dette modem sender og modtager med op til 14400 baud i HST mode. Det er selvfølgelig ligé så nemt at betjene som et almindeligt modem. Det er ikke uden grund at US Robotics med mere end 2.000.000 solgte modems idag er en verdens standard.

**Tilbud 6295,-**

**DigiView 4.0 GOLD**

Giver dig mulighed for at digitalisere billeder og genstande. Billederne kan bagtert forsynes med spændende effekter i Tekst, Deluxe Paint III. DigiView laver perfekte farve-billeder med en S/H camera. *Nyt i version 4.0: Det unikke oversættelse af farver samtidig i Højopplæsning!*

1895,-

**S/H Video kamera**

2695,-

**RGB Splitter**

Giver dig mulighed for at bønge dit farve VHS videocamera. Fullautomatisk

1995,-

Professionelle fotosundane til monitoringen af camera og DigiView.

**Priser fra 1495,-**

**Hvorfor har du ikke bestilt vort katalog?  
Det er jo helt GRATIS !**

90 sider spækket med spændende hardware og software.

# **Supra**

*Supra's* store produktion er blevet en overvældende succes i Danmark, siden vi på *Amiga Expo '90* i København præsenterede dem, for det danske publikum. *Supra Computer* har som altid den bedst sælgende Amiga hardware serie i USA. Grundet, til *Supra's* store

success, er de tre ord som *Supra* er blevet et synonym for: topkvalitet, ydeevne og priser der er til at betale. *Supra's* store produktudvalg indeholder harddisk, RAM udvidelser og MODEM's til alle Amiga modellerne (bløde Amiga 1000, 2000 & 500).

### **Golem Diskdrev**

Hvorfor spare 100 kr. ved at købe et billigt Taiwan drej, når du kan få vores topkvalitet kombineret med Japansk højteknologi. Disse drejer ikke lidt, bruger meget lidt strøm og har stavklap.

**3,5" Amigafarvet  
Golem Diskdrev**

med afbryder og gennemført bus, merejst støjsvigt

**1195,-**

*Sam overstående men med track-display*

**1495,-**

3,5" Indbygningsschel til Amiga 2000 FANTASISPRIS

**1195,-**

**5,25" amigafarvet diskdrev med gennemført bus, 40/80 spors om-skifter og afbryder**

**1595,-**

Sam overstående, men med track-display

**1845,-**

**Bootsselectør -  
Boor fra dit eksterne drej**

**98,-**

**HARDWARE VIRUS PROTECTOR**  
erstesikre beskyttelse mod boot-block virus

**198,-**



### **Summa Sketch II professional**

Sådå tester i sidste nr. af *Det ny Computer*, Det varde fuldt professionelle tegnebret til Amiguen.

Kan bruges med alle Amiga programmer, der bruger mus. X-CAD professional kan lavsættes leveres med specielle *Summa Sketch II* drives.

Arbejder de professionelt med Deluxe Paint III, Professional Draw, X-CAD eller andre grafisk orienterede programmer. *Summa Sketch II professional* et must.

A4 model: *10.361,-*

A3 model: *13.995,-*

**Golem SCSI 2  
Harddisk  
controllere til  
Amiga 2000**

Vendes absolut hurtigste Amiga SCSI harddisk controller!! Det tyske Amiga Magazin gav det topkarakter og kørte straks efter nogle eksemplarer til bring på redaktionen. Rekvert dansk oversættelse af testen og informationen ark på dette top produkt.

**kr. 2.750,-**

En super controller for højtem og en super harddisk. Derfor giver vi introduktionstilbuds til *Golem SCSI 2* harddisk med Quantum's lynhårige 11 ms harddiske.

*40 MB Golem SCSI 2*

8.555,-

*80 MB Golem SCSI 2*

11.995,-

*105 MB Golem SCSI 2*

13.585,-

### **MUSIK & LYD**

#### **STEREO SYNTHESIZER**

Kawai MS7410, 10-timers polyforn, 49 nogenlængde, 24 forprogrammerede lyder, mulighed for 576 forskellige lyde, 24 forskellige rytmer, 4 tromme pads, Fløjtsender, øresensor, vibrato, 19 træmmedlyde, One finger Ad-LiV, MIDI, Mini sequencer

1995,-

Udover denne kan vi levere hele Kawai's produktionsrække af professionelle musikinstrumenter og lydudstyr:

#### **MIDI INTERFACE**

Tilslutning til MIDI udstyr - Keyboard, Tastaturmaskiner, synthesizer osv.

695,-

#### **MIDI KABLER**

Kortslit tilpassede midi-kabler til vor og andres MIDI interface

95,-

### **LYD DIGITALISERING**

#### **Alcionini stereo lydsampler**

795,-

**LYDPAKKET med Alcionini sampleren, 100% mikrofon, stereo interpu og Perfect Sound sampling-software.**

1895,-

### **Joysticks**

**Verdens bedste joystick  
The Arcade**

Super joystick for både højre og venstre håndhæft - 1 års garanti

kr. 249,-

Vi har delvældig alle de gode kvalitets joysticks på lager: *P-Ex Zippy Professional AF*

298,-

*Wico Red ball*

329,-

*Wico Bathandle*

329,-

*Quickshot II Turbo*

148,-

*Quickshot med Biogrip*

148,-

### **Amiga Softwear**

#### **Amiga T-Shirt**

Gør Amiga og PC'erne grønne af midsommer med *Amiga Freak T-Shirts*, succesen fra *Amiga Expo'90*.

100% bomuld med 4 farver Amiga logo og "Amiga Freaks do it better" tekster på bagsiden, og *Amiga Pirate* logo på brystet.

**Kun kr. 99,-**

### **Ordretelefon**

**86 16 61 11**

**895,-**

# Success!

Når du køber et Supra produkt, kan du starte med det samme. Alt software, kabler og nummeral folger selvfølgeligt med i ligeledes kvalitet, som selve produkter.

Supra Corporation har siden starten i 1985 ligget i den smukke hjergrige stat Oregon i USA, hvor de

udfører alt udviklings og produktions arbejde. Den næsten fuldt automatiserede produktionsafdelingen er udstyret med det nytteste i maskinen, der giver dig den bedste kvalitet til de billigste priser.

## Supra RAM

- de bedste og billigste RAM udvidelser.  
SupraRam 2000

- Leveres i 0, 2, 4, 6 & 8 MB konfigurationer.
- Meget let at omkonfigurerer - start med 2 MB og udvid senere uden at du behøver at værene elektronikken.
- Zero waitstates og skjult refresh.
- Med følgende testsoftware, gør den let at finde evt. fejl i RAM kredse, når du udvider kortet.

SupraRam 2000 0MB  
Kun 2035,-

SupraRam 2000 2MB  
Kun 3725,-

SupraRam 2000 4MB  
Kun 5785,-

SupraRam 2000 6MB  
Kun 7925,-

SupraRam 2000 8MB  
Kun 9995,-

### SupraRam 500

- Fuld kompatibilitet med Commodore's A500
- Indbygget strøm med batteri back-up

Kun 895,-

The last one!!!  
Genius mouse

Er du træt af at knæppemo på din originale mus "smutter", at den noget gange beveger sig i tyk og synes du det kunne være rare med et blødt og bejægtigt silicium kabel? Så erinden inde til dit nidske mussektret!

**TILBUD** kun. 495,-

## Supra-MODEM

Lang tid var MODEM's noget der var forbundet med at få i Danmark. Med Supra's MODEM er prisen dog faldet, så meget at vi spørre de vil blive alle mands øje.

### Alle SupraModem er:

- Kompatibel med al Amiga-kommunikations software.
- Isocynet inne indbygget batteridrevet RAM til at gemme dit personlige setup og ofte brugte telefonnumre i.
- er forsynet med Autosar og AutoOpkald.

SupraModem  
2400

Et rigtigt godt kvalitets MODEM med 2400 baud dataoverførsel og alle de funktioner, man kan få brug for. Passer til alle Amiga og PC computere.

kun 1795,-

Sensation! - Internett MODEM til din Amiga 2000.

SupraModem 2400et er inter mindre end en sensation. Det sparer dig for extra bordplads og du slipper fra hve hve MIDI-interface og andet, der bringer din serielle port, ud hver gang, du skal bruge dit MODEM.

- Multiplig for at koble op til 5 forskellige 2400et MODEM's i en Amiga, til brug på f.eks. BBS'er med flere telefonlinjer.
- Du kan bruge din serielle port *samtidig* med at du bruger dit 2400et.
- Sæver i funktion til SupraModem 2400.

kun 1695,-

Bemærk af disse Modem ikke er billige Taiwan modeller, men Amerikansk topkvalitet!

### Printer

MPS 1200  
CBM MPS 1550. Testversion når det gælder farver! inkl. kabel og printerdrive

2995,-

STAR LC 10 color 2895,-

STAR LC 10 til Amiga og PC inkl. kabel 2095,-

STAR LC 10 Commodore 64 & 128 2395,-

LC 24/10 24 nåls printer inkl. printerdrive til Amiga

SÅ RABLER! DET!!! 3885,-

NEC P2+

Ny model! Flere fonte og endnu bedre skriftkvalitet.

4495,-

NEC P6+ Markedets ubesridt bedste 24 nåls printer.

7995,-

# Supra SCSI Harddisk

-hastighed og kvalitet, der bare virker som det skal.

Supra's harddisk er noget af det bedste man kan få til Amiga'en. Prisen ligger i et ekstremt prislige, da får en meget høj ydelse og kvaliteten af både Hard- og Software er i top.

Alle Supra SCSI harddisk leveres kærlige og lige til at stille til. Hvis du vil have ændringer i opstillingen eller hvis du kobleer en extra harddisk til på et tidspunkt, bliver din harddisk leveret med et komplet brugervenigt opstensions software, der lader dig have op til 30 partitioner og mange forskellige filsystemer incl. FFS, MS-DOS, Unix, Macintosh og flere!

Alle SupraDrive er:

- leveres fuldt kærlige, med alt hvad der er brug for.
- kompatibel med alle andre udvidelser.
- leveret med ekstra SCSI ud port, der gør det let at koble ekstra harddiske osv. på.
- klargjort til at kunne bruge udskiftable harddisk og Rack harddiske (Velegnet til musikere).

### Amiga 2000 SupraDrive hardcards med WordSync SCSI interface (SCSF 2)

- Lette at installere.
- Superhurtig 16 bit non DMA design.
- Fuld kompatibel med 68020 & 68030 acceleratorkort.

### WordSync SCSI Harddisk Interface 2050,-

40 MB Quantum Supradrive hardcard  
7695,-

80 MB Quantum Supradrive hardcard  
11695,-

105 MB Quantum Supradrive hardcard  
12950,-

44 MB int. udskiftable med controller  
13150,-

44 MB removable carriage 1445,-

### Amiga 500 SupraDrive harddisk med ByteSync SCSI Interface

- Meget let at installere.
- Supra's ByteSync teknologi gør den næste fliget hurtig, som en Amiga 2000 harddisk.
- Meget smart design, hæde indvendigt.
- Gennemført bus, så du kan koble andet end bare harddiskken på.
- Mulighed for ekstra 2MB RAM udvidelse i interfacelet.

20 MB Supradrive 6750,-  
40 MBQ Supradrive 7850,-  
80 MBQ Supradrive 12060,-  
105 MBQ Supradrive 13995,-  
Supradrive til siden HD 3495,-  
2MB RAM modul til A500 ByteSync 3495,-

Ovennævnte SupraDrive's findes også i modellet til A1000 brugere, med gennemført bus og batteridrevet osv. Der er dog en mærpris på 965,00

## Amiga Action Replay

Super Freezer cartridge. Nu endelig til Amiga'en.

• Trainer maker • Virus Check • Sprite Editor • Assembler/Disassembler • meget andet.

### Kun 1195,-

## Amiga Synchro Express II

Super komp modullet • kopierer alle Amiga, Atari, IBM og MAC disketter tillykunghed • lav backcup kopier af dine kopibekyndede disketter.

Kun 795,-

## CanDo

Verksted, som ingen Amiga ejer med respekt for sig selv kan undvære. Alt og enhver kan bruge det til at lave databaser, interaktive presentasjoner, interaktive manualer, interaktive undervisning;

verksted programmer, til at lave skræddersyede teknikstædningssprogrammer, til at animere, til at skrive sine egne professionelle programmer og meget andet. CanDo har sit eget letter programmeringsprogram og en bønke værkstæder, der skriver dine programmer for dig. Absolut et must!

KUN KR. 1395,-

Ny version 1.03! Gratis opdatering

## GENLOCK

Vi har naturligvis Danmarks største udvalg i genlock, liges fra den mindste model til super professionelle broadcasting genlock. Vi lagerfører Magni, Scanlock, Norkin og Commodore. Ring og hør nærmere.

### Pris eksempel: Scanlock

Professionelt broadcast genlock, med mulighed for både VHS & SVHS. Fædre til fremponaler.

Normalpris: 12.995,-

Tilbud: 11.995,-

# Halv pris på Commodore Computere og udstyr for studerende og undervisere!

### Commodore Amiga 2000

Den aller største computer til prisen 4096 farver, 4 dæmpede lydkanaler, 1 MB RAM, 880 KB/3.5" drev. Med den prisen følger Commodore 1084 farve monitor, tastatur, mus, Microsoft BASIC og operativ system.

Normalpris 3618,-  
Studiepris 1830,-

### Commodore 2058 RAM udvidelseskort

Commodore's egne 8 MByte RAM kort. Leveres med 2 MB's.

Normalpris 874,-  
Studiepris 400,-

### Commodore A2090 Harddisk sæt

Commodore's A2090 harddisk sæt leveres i enten 20 eller 40 MB's størrelse.

Normalpris 4095,-  
A2090 - 20 MB's 4055,-  
A2090 - 40 MB's 12195,-

Normalpris 874,-  
Studiepris 400,-

### Commodore A2090 Harddisk sæt

PC klin er består af en IBM PC kompatibel computer til udbygning til Amiga 2000. Den ekstrakte til modeller: A-2088, som er PC-XT kompatibel og A-2286, som er PC-AT kompatibel. A-2088 leveres med 512 KB RAM og en standard 5.25" 320x200 disketter. A-2286 leveres med 1 MB RAM og et standard PC-AT 1.2 MB 5.25" drev.

Normalpris 7195,-  
A-2088 4202,-  
A-2286 6096,-

Normalpris 7195,-  
A-2286 13295,-

### Commodore PC kit

PC klin er består af en IBM PC kompatibel computer til udbygning til Amiga 2000. Den ekstrakte til

modeller: A-2088, som er PC-XT kompatibel og A-2286, som er PC-AT kompatibel. A-2088 leveres med 512 KB RAM og en standard 5.25" 320x200 disketter. A-2286 leveres med 1 MB RAM og et standard

PC-AT 1.2 MB 5.25" drev.

Normalpris 7195,-  
A-2088 4202,-  
A-2286 6096,-

Normalpris 7195,-  
A-2286 13295,-

### Commodore's kvalitets PC'er til Taiwan priser!

Vi har selvfølgelig også et virkelig godt tilbud for alle på Danmark og Vestrykslandet men også PC linje, med fuld IBM og MS-DOS kompatibilitet. Dette til 1/2 pris, men stadigvæk til fantastisk pris!

• 1402 monokrom paperwriter monitor  
• 1402 monokrom paperwriter monitor  
• 1402 monokrom paperwriter EGA monitor  
• 1403 monokrom paperwriter VGA monitor

• VGA udstrækning funktionerne

7295,-  
12195,-  
15850,-  
15277,-

Alle priser er inkl. MDM5

Skal du købe software, så kusk ESD! Det største udvalg, til de mindste priser!



# CPU

# AMIGA®

HVOR AMIGA-FOLK ER KOMMER AMIGA-FOLK TIL



½ PRIS TIL DEM, DER LÆSER



### AMIGA 2000

- ★ 1 MB CHIP RAM\*
- ★ MUS
- ★ 880 KByte 3.5" Diskdrev
- ★ C1084 farvermonitor
- ★ 4 lydkanaler 2/2 stereo
- ★ Workbench 1.3 Disk

StudiePris 10.300,-



### AMIGA XT/AT KORT

#### A-2088 PC-XT KORT

- ★ 512 KByte RAM
- ★ 360 KByte 5.25" DiskDrive

StudiePris 3.599,-

6.649,-

#### A-2286 PC-AT KORT

- ★ 1 MB RAM
- ★ 1.2 MB 5.25" DiskDrive

StudiePris 4.087,-

6.096,-

### AMIGA 2058-2 2MB RAM-udvidelse

#### A 2058-2

- ★ 2 MB RAM med plads til 8 MB RAM

StudiePris 4.087,-

### AMIGA A2090 HARDDISK

#### A 2092

- ★ 20 MB 3.5" Harddisk
- ★ Autoboot med 1.3

StudiePris 4.200,-

4.200,-

#### A 2094

- ★ 40 MB 3.5" Harddisk
- ★ Autoboot med 1.3

StudiePris 6.096,-

6.096,-

**CPU 2000 A/S**  
GL Kongevej 134  
1850 Frederiksberg C  
Tlf.: 31 24 21 21

**CPU 2100 A/S**  
Østerbrogade 110  
2100 København Ø  
Tlf.: 35 43 04 00

**CPU 2300 A/S**  
Amagerbrugade 124  
2300 Kbh. S  
Tlf.: 31 55 25 00

**CPU 2610 A/S**  
Rodovre Centrum 208  
2610 Rodovre  
Tlf.: 31 41 60 42

**CPU 5000 A/S**  
Pugstræde 26  
5000 Odense C  
Tlf.: 65 91 20 33

**CPU 8000 A/S**  
Abolevarden 45  
8000 Århus C  
Tlf.: 86 18 39 33

**CPU 9000 A/S**  
Nørregade 27  
9000 Aalborg  
Tlf.: 98 13 22 77



### 512 K RAMUDVIDELSE TIL A500

RM550C

- ★ REALTIME UR MED BATTERIBACKUP
- ★ AFBRYDER

PRIS KUN

995,-



### AMIGA EXTERN DISK DRIVE

RF320C

- ★ 3.5" 880 KB
- ★ AFBRYDER
- ★ VIDERFØRT BUS
- ★ STØVKLAP

PRIS KUN

995,-

RF542C

- ★ 5.25" 360/880 KB
- ★ 40/80 SPOR
- ★ AFBRYDER

PRIS KUN

1.095,-

### COMMODORE A590 HARDDISK

#### 20 MB HARDDISK TIL AMIGA 500

- ★ AUTOBOOT MED KICKSTART 1.3
- ★ SOKLER TIL 2 MB RAM

PRIS KUN

4.995,-

### SOFTWARE

DELUXE PAINT III	KUN 898,-
DELUXE VIDEO III	KUN 998,-
DELUXE MUSIC CONST.SET	KUN 898,-
DELUXE PHOTOLAB	KUN 898,-
DIGI-PAINT 3	KUN 898,-
SEKA ASSEMBLER	KUN 848,-

Vi tager forbehold for ændringer i priser og specifikationer.

# PROFES- SIONEL Editor

Af Jesper Steen Møller

Teksteditorer er et kildent emne, fordi de kan være så vidt forskellige. Nogle kan lide små rappe programmer, a la TxD, der ikke fylder så meget og derfor kan hentes ind fra disk på få sekunder, mens andre foretrækker store overflodighorn af lækkere features og fikses detaljer.

CygnusEd Professional 2 er med sine 106 kB helt klart i den anden kategori, men så der der sandelig også helt skruet op for kvaliteten.

## Luxus editor

Ifølge manuelen spytter CEDPro 30.000 tegn op på skærmen hvert sekund, og det taler for sig selv, når man har set Commodores egen ED lulle talrige brugere i øvn. Her skal man overhovedet ikke vente på noget. F.eks. er Search and Replace i version 2 hurtigere end nogensinde: 50 KB engelsk tekst fyldt med 4227 er ud med x'er på fire ethalvtsekund! Det er ikke ringe (med en normal 68000!)

Grunden til CEDPro's forbavsende resultater, skal nok findes i, at programmet er skrevet specielt til Amigaserien og ikke oversat fra en PC eller Atari. Uheldige konverteringer af pro-

Gennem længere tid har CygnusEd Professional været det absolut bedste bud på en perfekt editor til Amigaen - og med release 2 er distancen til de konkurrenter, der ikke findes, blevet yderligere forøget.

fessionelle programmer kan være alt fra irriterende til direkte ubrugelige. WordPerfect 4.1 er ihvertfald ikke særlig Amiga-perfekt, og Lattice's Screen Editor er for den sags skyld endnu værre (ikke engang skærmteksterne er oversat til Amiga forhold).

Men CEDPro er ikke som de andre. Her er menuer, mus, multitasking, vinduer og en superb fil-requester (mere om den senere).

## Hvor er min RAM?

På grund af CEDPro's heftige størrelse kan programmet lægges resident (op i RAM), og være klar til brug med en bestemt tast-kombination. Dette kræver naturligvis en hel del RAM, helt nøjagtigt 154576 bytes, hvilket bør skramme enhver 512k Amiga-bruger. Så enten må man væbne sig med en god portion tålmodighed, eller endnu bedre: mere RAM.

Det allerbedste er dog harddisk, dels fordi CEDPro (og "diskfont.library") samt det medfølgende ("req.library") tager en grusom tid at læse ind fra disk, samtidig med at disse tre filer fylder godt op på en 3,5" floppy.

I den anden ende af RAM-forbruget havde CEDPro ingen problemer med en fil på 3540 KB (3,5 MEGABYTE) tekst fordelt på 75423 linjer, da CEDs maximale RAM-forbrug kun afgrænses af mængden af fri system-hukommelse.

## Kan den lave kaffe?

Nej! Men det er omrent det eneste CEDPro 2 ikke kan. Macro-faciliteter tillader omdefinering af ALLE tasterne (inkl. piletasterne, hvilket giver nogle bizarre effekter), Undo/Redo kan redde den uhedige bruger fra næsten alt. ARexx programmer supporteres på genial vis og kan som DOS-kommandoer kaldes direkte (i macroer). Tekstformattering på rekordtid, og word-wrap er der såmænd også (CEDPro's manual er skrevet med CEDPro). Blok-systemet er pragtfuldt, da der både kan udvælges rektangulære og almindelige blokke, der

kan gemmes eller udskrives på printer.

Samtidig kan opsætningen skræddersyes 100%, da skærmstørrelse (interface og overscan understøttes), farver, task-prioritet, font, tabulatorstop og skærminformationer kan bestemmes ned til nederste detalje. Hvor er det bare dejligt!

Med til CEDPro hører der også et program, der kan finde CEDPro filer i hukommelsen efter et evt. crash. Og selvom CEDPro 2 ALDRIG går ned (for mig), er det rart at have ved hånden.

CEDPro 2's fil-udvælger er noget helt specielt. Som vist på billedet er vinduet meget stort, og den gode plads betyder bl.a. at man kan se op til 18 fil/skuffe-navne på skærmen samtidig. Hele devicelisten kan ses og bruges, og man kan filtrere uønskede filer fra, så man ikke får .info (ikon) filer ud over det hele.

Man kan også (samtidig) vælge andre fil-mønstre. Det mest geniale er, at alle requester-rutiner (filer, tekst/tal, fonts, m.v.) ligger i et separat runtime-library (i LIBS), som man kan bruge kvit og frit i egne programmer ('FreeWare').

## Ord, ord, ord

"Den lille bibel" kunne CEDPro brugervejledningen godt hedde. Her findes svar på alt, også for begynderen, på forståeligt engelsk, men desværre uden illustrationer. Den 220 siders tykke manual er sat/trykt med programmet AmigaTeX, som også har genereret en 11 sider lang indholdsfortegnelse og et 8 siders index. Flot!

## Amiga kraft og saft

Hvis man arbejder meget med ASCII tekst på Amiga'en, og ikke kender CygnusEd Professional Release 2, så vil man efter ti minutter i enerum med programmet ikke kunne fatte at det virkelig er en Amiga man benytter. I virkeligheden er det fordi man slet ikke fatter hvor meget den vidunderlige maskine kan. Det er forhåbentlig programmer som CEDPro der i halvfemserne skal sætte kvalitetsstandarder for Amiga-programmer!

### Fakta:

Dansk forhandler:

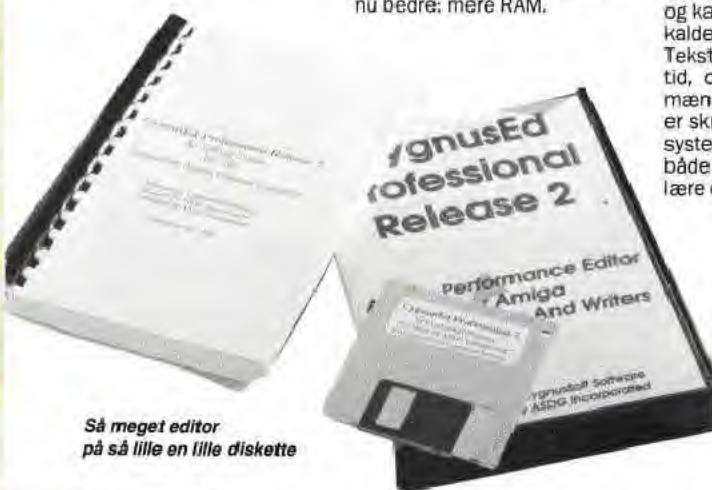
ESD

Finlandsgade 25

8200 Århus N

Tlf.: 8616 6111

Pris: 1055,- kr. inkl. moms



Så meget editor  
på så lille en lille diskette

# COMputer gør dig mere end spændende læsning.



SE ANNONCEN OM  
PD DISKETTER  
ANDET STED  
HER I BLADET!

## JA TAK!

Jeg ønsker at  
få følgende produkter tilsendt:

<input type="checkbox"/> Samlermappe	kr. 69,50	<input type="checkbox"/> Sweatshirt i lækkert kvalitet	
<input type="checkbox"/> Stevslag til AMIGA 500	kr. 79,50	<input type="checkbox"/> Gran <input type="checkbox"/> Blå	
<input type="checkbox"/> Stevslag til C-64	kr. 79,50	<input type="checkbox"/> M <input type="checkbox"/> L <input type="checkbox"/> XL	kr. 169,50
<input type="checkbox"/> Musematte	kr. 79,50	<input type="checkbox"/> PD diskette. Nr. <input type="checkbox"/> kr. 45,00	
<input type="checkbox"/> Baseball-kasket	kr. 69,50	<input type="checkbox"/> OsWald til AMIGA <input type="checkbox"/> kr. 198,00	
<input type="checkbox"/> T-shirt i lækkert kvalitet		<input type="checkbox"/> OsWald til C-64 <input type="checkbox"/> kr. 198,00	
<input type="checkbox"/> Gran <input type="checkbox"/> Blå		<input type="checkbox"/> Disk <input type="checkbox"/> Bånd <input type="checkbox"/> kr. 198,00	
<input type="checkbox"/> M <input type="checkbox"/> L <input type="checkbox"/> XL	kr. 74,50	<input type="checkbox"/> 1000 smarte pokes <input type="checkbox"/> kr. 139,50	
		<input type="checkbox"/> 11 numre af 'COMputer' <input type="checkbox"/> kr. 348,50	

Ekspeditionsgebyr kr. 15,00

1003  
Sendes  
ufranket.

Audio befarer  
portoen.

Navn:

Adresse:

Postnr. By:

Jeg ønsker at betale med DANKORT

Reg. nr.: Udst. dato:

Kortnr.: Beløb: kr.

Underskrift:

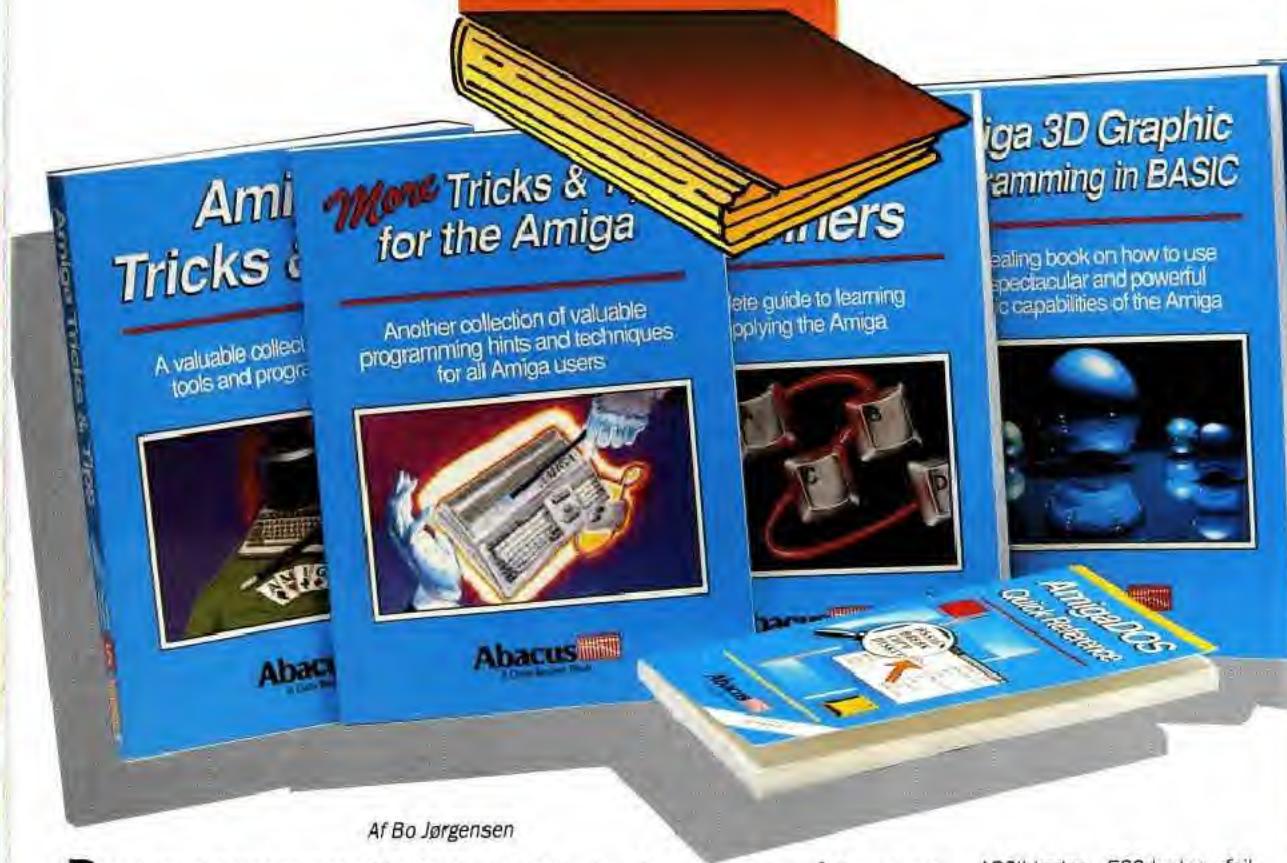
Forlaget Audio A/S

St. Kongensgade 72  
1045 København K

# BØGER

# BØGER

# BØGER



Af Bo Jørgensen

Der dukker nye programmer op næsten hver uge. Programmer af enhver slags. Spil, musik, grafik, DTP, utilities og hvad det ellers hedder alt sammen. Også med hensyn til det hårde stof (hardware) er der gang i sagerne; diskdrev, RAM-udvidelser, printere, harddiske osv.

Men hvad med litteraturen? Hvad hvis man vil igang med at programmere i maskinkode eller C? Eller hvis det drejer sig om at få lidt almen viden om AmigaDOS og CLI'en?

Kort sagt - hvad findes der egentlig af bøger til Amiga'en? I det følgende vil vi kigge forskellige aktuelle bøger igennem og give vores bud på deres kvalitet eller måske mangel på samme.

## Bøgerne kommer

Efter at have ringet rundt til forskellige boghandlere, uden noget egentlig resultat, var der

## Test af seks Amigabøger, der på hver sin måde dækker både grafik, lyd, og billedehåndtering på Amiga'en.

bid. Nemlig hos Alcotini Hard- og software i Viby - her var der bøger nok til at tømme tegnebogen indtil flere gange. Et par dage efter samtalene med Alcotini, kom de så, bøgerne. En papkasse med 10-12 splinter nye Amigabøger. Så på dette område er der altså også stof til adskillelige hyggelige stunder under lampens skær.

Et vanskeligt fagsprog. Men heldigvis var der også nogle i den lettere genre. Og lad os starte her.

### AmigaDOS - Quick References (Abacus)

Denne lille lommeguide (ca. A5 format) på 110 sider er en rigtig guldgrube, kort og godt. Kort, klar og i præcise vendinger fortæller den om de forskellige CLI-ordrer, opstartssequencer, CLI shortcuts, GURU-koder og meget andet.

Her kan der hentes oplysninger om næsten alt. De sidste 20 sider er en lang oprensning af

Det var ikke lutter letfordøjeligt materiale. Nogle af bøgerne var på over 600 sider og skrevet

ASCII-koder, ESC-koder, fejmeddelelser og CTRL-syntakser.

Bogen indeholder selvfølgelig også informationer om Workbench 1.3. AmigaDOS er skrevet i forholdsvis nemt sprog og med mange eksempler på hvor og hvordan de forskellige kommandoer bruges. Denne lille bog er et klart "must" for alle, der bevæger sig bare lidt væk fra Amiga'en som spillemaskine.

Pris: kr. 198,-

### AmigaDOS - Inside & Out (Abacus)

Denne lidt mere fyldige bog er en klar efterfølger til ovenstående. Den indeholder det samme og lidt til, men går mere i dybden med de enkelte kommandoer. AmigaDOS - Inside & Out er på 272 sider og er skre-

vet i et klart, lettigængeligt sprog. Den starter med en lille introduktion, og fortsætter derefter med en gennemgang af de forskellige CLI-ordrer.

Kapitel 3 er et lille afsnit, som beskæftiger sig med Device-problematikken. Derefter er der lidt om Workbench 1.3, og det femte kapitel giver lidt tips

alle startede: lige hjemkommet med en Amiga under armen, og hvad så...?

Her vil Amiga for Beginners være en meget stor hjælp - faktisk tro jeg at også mere garvede brugere vil kunne få noget ud af denne bog (177 sider).

Udover at omhandle udpakningen og tilslutningen af Amiga'en, beskæftiger den sig med en række spændende områder: indholdet af Workbench-disketten, lidt elementært basic-programmering og endelig afsnit om AmigaDOS'en.

Bogen er en introduktion til Amiga'en fantastiske verden og hjælper førstegangsbrugeren igennem de mange nálejøer. Oversat til dansk og vedlagt computeren vil den være en helt klar vinder. Men oftest er det jo sådan at behovet for litteratur først kommer senere - efter et par måneder med Amiga'en. De par bøger, der følger med Amiga'en, kan jo nok afdekkede de første problemer. Derfor henvender Amiga for Beginners sig nok mest til den gruppe, der vil/skal have tingenne forklaret på flere forskellige måder.

Pris: kr. 199,-

### Amiga Tips & Tricks (Abacus)

Hvordan udnytter man CLI'en til det yderste? Hvordan programmerer man gadgets, windows, graphics og 3D graphics? Hvad er multitasking? Kan basic mixes med maskinkode?

Det er blot nogle af de emner Amiga Tips & Tricks tager op. AT&T er ikke en bog begyndere, det skulle da lige være til de 20 generelle spørgsmål, som er den egentlige indledning til bogen. En god ide med disse overordnede spørgsmål!

AT&T er på 340 sider fordelt på tolv kapitler. Disse beskæftiger sig med følgende områder: Gennemgang af CLI'en, Amiga-BASIC, brugerenighed, DOS rutiner, Basic internals, workbench, ikoner, fejlmeddelelser, effektiv programmering, maskinkodekald, input og output samt Appendix.

En ordentlig mundfuld man man nok sige. Men bogen er heldigvis skrevet i et rimeligt forståeligt engelsk, og de mange programseksempler letter forståelsen meget. AT&T er en bog der er god at have "lige ved hånden", den giver inspiration og viden til den, der vil videre med Amiga'en.

Pris: kr. 327,-

### MORE Tips & Tricks for the Amiga (Abacus)

Det har taget meget lang tid for alle os Amigabrugere at få noget konkret viden om Workbench 1.3. Men nu er der endelig ved at ske noget på denne front. MORE Tips & Tricks for the Amiga (218 sider) er en fortsættelse af Amiga Tips & Tricks, og går virkelig i dybden med de nye aspekter omkring netop workbench 1.3.

Den beskæftiger sig yderligere med AmigaBASIC tips og tricks, maskinkode, printerdevices samt et spændende afsnit om hvordan man personliggør sin Workbench-diskette.

Bogen er propret med programseksempler lige fra små BASICprogrammer til mere avanceret maskinkode. Hvordan kan man f.eks lave en viruskiller i maskinkode? - MORE T&T viser et eksempel med tilhørende forklaring.

Det skal lige nævnes at man ikke kan lære maskinkode ved at læse denne bog - den giver "kun" en smagsprøve på dette vanskelige prorgammerings-sprog.

MORE T&T for the Amiga er på mange måder nemmere tilgængelig end sin foregænger. En bog for de fleste.

Pris: kr. 298,-

indtaste hele programmet. Heldigvis ligger alle bogens eksempler som færdige programmer på den medfølgende diskette.

Med Amiga 3D Graphic Programming in BASIC får man virkelig noget for pengene. Det er en bog, man ikke bliver færdig med de første par måneder. En bog den kræver meget af læseren - men til gengæld vil den give mange fold igen.

Pris: kr. 298,-



### Amiga for Beginners (Abacus)

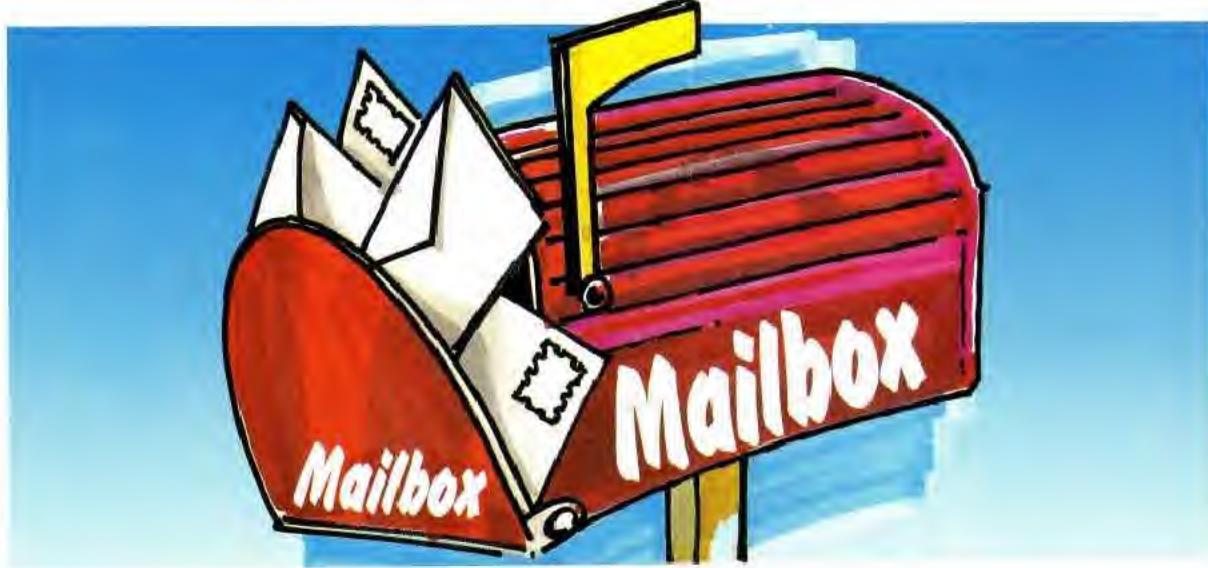
Som titlen antyder, har vi her en bog for den nybægte Amigaejer. Den starter faktisk der, hvor vi

### Næste nummer

Det var alt for denne gang. Men allerede i næste måned vil vi kigge nærmere på bøger om maskinkode, C-programming, Advanced System Prog. Guide mm.

Er du interesseret i en eller flere af de omtalte bøger, kan du ringe til: Alcotini, telefon 8611 9022





## C64 LEVER!

"Hvorfor bringer I så lidt C64-stof?", er der mange der spørger. Standardsvaret lyder: "64'eren er død!", men det må vist bero på en misforståelse. Alene det stadigt stigende antal C64 brugere ville gøre et sådant forhold umuligt. Prøv f.eks. at ringe til en vilkårlig computer forretning og hør, hvor mange 64'ere de sælger! I anmelder ingen 64'er spil, og undskylder det med at der ikke kommer særlig mange gode.

Italiage artikler lancerer i Amigaen som noget overjordisk sammenlignet med 64'eren, selv om afstanden ikke er så stor, som nogle vil gøre den til. Hvorfor lancerer I f.eks. CD-ROM til Amiga som noget revolutionerende, når det har været på markedet i flere måneder til C64?

Det er ærgeligt, at kvaliteten i bladet er så dalende, da I snart har opkøbt alle andre computerblade. Men I kan hæve den igen ved bl.a. at genindføre Super 20 og 64'er Magi. Venlig hilser en der stadig mener, at 64'eren er den bedste computer mht. pris/kvalitet.

Stig Christensen, Værløse

Vi har aldrig sagt, at 64'eren er død, men det er et faktum, at udbudet af nye spil er falderende. Mange af de mest prominente softwarehuse koncentrerer sig nu om at udvikle spil til Amiga, PC og Atari ST - især når det drejer sig om de store, avancerede spil. Hovedparten af de programmer, der kommer til 64'eren, er forholdsvis simpel-

**Atter engang velkommen til vor store læserbrevkasse, hvor vi kommenterer læsernes meninger og spørgsmål. Og så bliver der selvfølgelig også uddelt spil...**



*Kan denne superhelt redde 64'eren fra en alt for tidlig død? (tegning: Jakob Jersøe)*

## NOT SO "BAD"?

Vi synes det er åndsvagt, at I skriver alt det om Michael Jackson. For der er jo flere tusinde fans i verden. I kan sgu selv være "Shit". Han bliver jo bedre og bedre for hver dag. Filmen "Moonwalker" er jo god! Og han har aldrig indrømmet, at hans LP "BAD" er dårlig. Carsten, Christina, Kasper, Ronni, Bettina og Sukran.

Det måtte jo komme! Efter vores bemærkninger i anmeldelsen af "Moonwalker" (i Compu-

le actionspil og licenser. Nytænkningen foregår på 16-bit arenaen.

Endnu værre ser det ud på den seriøse side - på DET område er 64'eren faktisk en død computer. Commodore 64 må altså betragtes som en spillemaskine, og derfor er der heller ikke dækning for at bruge kostbar sideplads på de programudlistninger, som du efterlyser. Det er ikke bare noget vi siger, fordi vi er blevet trætte af 64'eren. T værtimod - sådan er markedet nu engang!! 64'eren er en glimrende computertilprisen, og vi vil fortsat skrive om alle de nye spil, der kommer til den. Men afstanden til Amigaen ER faktisk stor. Desuden har du misforstået det med CD-ROM. De CD-kompilationer, som bl.a. Code Masters har lanceret til 64'eren, er ikke noget særligt. Den eneste fordel er, at spillene loader hurtigere. Den nye CD-Amiga, som er på vej, indeholder derimod "ægte" CD-ROM - en teknik, der kan revolu-



## ER VI FOR GODTROENDE?

Jeg synes at det er for dårligt, at folk bare kan skrive ind og fortælle at deres spil er blevet stjålet, eller blevet knust under et S-tog, og så sender I dem bare nogle spil. Ellers er jeres blad overfærdt.

PS: Der er en lyserød teddybjørn, der har stjålet mit Untouchables og mit Stunt Car Racer. Please send mig dem.

Nikolaj Rasmussen, Jerslev

Det var dog ærgerligt med den teddybjørn. Har du meldt den til politiet? - Jeg sender dig selvfølgelig nogle spil, så du... næhårrh nej - det synes du jo er for dårligt. Synd!

ter ACTION) vidste vi, at det kun var et spørgsmål om tid, før bladet ville blive angrebet af oprørte Michael Jacksons fans. Men vi står fast! Michael Jackson er og bliver en latterlig, ego-centreret, køns-forvret parodi på en pop/pepsi-sanger, og hans "Moonwalker" film er MINDST lige så bund-elendig som spillet, der bærer dens navn (altså: SHIT!). Faktisk er Michael Jackson endnu mere latterlig end Jason Donovan og Jodie Birge tilsammen. Men dem er! vel også fans af?

tionere spilverdenen. Der er ikke plads til en nærmere beskrivelse her, men når CD-Amigaen kommer, vender vi naturligvis tilbage med en stor test af maskinen og teknikken bag.

Indtil da kan du jo hygge dig med de spil, jeg sender dig som belønning for et relevant og kritisk brev, som gav mig lejlighed til at forklare situationen overfor de mange C64-ejere, der mener vi favoriserer Amigaen.

## SKAL PETER FYRES?

Godt blad I har, men nogle af spilanmeldelserne er noget (meget) dårligt lavet. Tag for eksempel Double Dragon II i nr. 3 - det er en meget dårlig test, og jeg synes Peter skulle gøre noget mere ud af sine tests, eller.... (gnæk gnæk). Til Søren: FYR HAM!

Christian Jørgensen, Sindal

Ved du da ikke, døter forbudt at fyre en fed?



Lisbeth Weichel,  
Marketingkonsulent

## FRIT VALG?

FRI er tidens kodeord. Vi har alle oplevet østlandenes kamp for frihed og har måske netop lært at sætte mere pris på vores egne goder som fri presse, fri tro, fri sex, fri luft, fri fra skole... hva' som helst, og her vil jeg så gerne slå et slag for det FRI VALG.

Foranlediget af en "frelist" Amiga/Commodore tilhænger, som her i spalterne skyndsmøt og slagfærdigt forkynde den evige sandhed om "spilleårsernes" (konsolernes, red.) udelelighed, vil jeg her gerne blande mig i debatten.

Altting har to sider - også det at have fået spille-dille. Jeg forstår udmarket at alle der har VALGT at købe en Amiga/Commodore ryster på hovedet af folk, der kan finde på at købe en SPILLEMASKINE som Citat: "ikke kan programmere, ikke kan bruges til tekstbehandling". Men hvem h.... siger, at de har brug for det... endelige LYST til det??

Faktisk er det sådan, at mange mennesker ikke interesserer sig en dut for programmeering, tekstbehandling og alt det andet til. De eksisterer sig for at SPILLE og that's it.

Disse mennesker har, med de nye konsoller, mulighed for at spille alt det de gider... for en tredjedel af prisen. De kan ovenikabet få den samme fede grafik og temmelig rappe lydefekter (se selv anmeldelsen af SEGA MegaDrive i december nummeret af Computer Action). Og vigtigst af alt - de kan VÆLGE at blive fri for at betale for det, de alligevel ikke har tænkt sig at bruge.

For mange mennesker har lært at se i øjnene, hvad de egentlig skal bruge maskineriet til. I dag erkender flere og flere,

at "Lille Ole" sørme ikke har tænkt sig at lave sin blækregning på dyret, men derimod udelukkende vil bruge elektronikken til at opøve en vis færdighed i drage-drab, karatekast o.lign. Og derfor V LGER man en maskine, der er BEREGNET til det... og kun det.

Argumenter som Citat: "man kan ikke spille avancerede spil, man kan ikke spille adventure spil og man kan ikke spille flysimulatorer på dem", er ikke nogen ikke særlig gode. Egentlig tror jeg, at det må have været en Amiga/Commodore sælger, der har fundet på dem for ikke at miste for meget salg. Gu' ka' man så spille denne type spil, og få 3-D effekt eller lyspistol-spil for den sags skyld - kom igen Amiga!

Så spar mig for frelste meninger og nedvurdering af andre folks valg. Prov at åbne øjnene og indse, at vi lever i en FRI verden, med mange muligheder... det handler bare om at gøre sine egne VALG.

Lisbet Weichel, marketingkonsulent for "Dennis Bergstrøm Trading A/S"-importøraf SEGA i Skandinavien.

Jeg synes absolut du overdratiserer! Den "Apropos", du hentyder til, er på ingen måde et angreb mod forbrugerens "frie valg", men derimod Christian Sparrevoths personlige mening om konsoller - præcis lige som ovenstående er DIN personlige mening om samme emne.

Det er rigtigt at Sega Megadrive har imponerende specifikationer i forhold til prisen - det var faktisk mig selv, der skrev den anmeldelse, du refererer til. Men udbuddet af spil til Commodores maskiner er både større og mere varieret, end hvad nogen konsol kan præste.

Du får det til at lyde som om, at hvis man "kun" er interesseret i at spille, så er det oplagt at købe en SEGA frem for en Commodore. Det er selvfølgelig forstærligt, at du har den holdning, men jeg er ikke enig. Udover det større, mere varierede (og billigere!) spil-udbud, kan man faktisk også få både 3D-briller og lyspistol spil til Commodore. PLUS mulighed for adventure-spil, kreativt arbejde med grafik og musik, Tekstbehandling... og meget, meget mere. Kom igen SEGA!

## NORGE KALDER!

Hej Jeg er en Norsk gutt som gjerne vil skrive inn og kommentere bladet deres. Det var en stund siden jeg lette efter et blad som jeg skulle abonnere på til den fantastiske Amiga'en (alle skriker jaaa!), så jeg sømfarde alle hyllene på de store bladbutikkene, og kjøpte alt som det stod skrevet Amiga på. Og der fant jeg det danske bladet COMPUTER som virket ganske bra, så jeg kjøpte bladet noen måneder og likte det veldig bra. Så kom det et abonnementstilbod der jeg fikk et gratis OsWald spil, så jeg nølte ikke men sendte inn abboneringen med en gang.

Opp jeg angret ikke på at jeg abonerte på bladet deres, helt til jeg fikk nr. 2 1990. For en skuffelse det var! Det var kun en intressant artikkel der, og det var den om CD-i. Da ble jeg i tvil over jeg skulle fortsette og abonnere på bladet.

Men så kom "Det Nye COMPUTER", og for et MEGAnr. det var! Nå var jeg ikke i tvil om at jeg skulle fortsette å abonnere på bladet, for bladet var jo en selvfølge, så nå ser jeg fram til de fremtidige nr. av bladet.

Jeg hadde tenkt å skrive inn til dere for å be dere om å få med en brevsidé, men det var jo ikke lenger nødvendigt, fordere har jo fått den supre Mailbox i bladet. Jeg elsker å lese indsenderes brev, og det gledet meg stort å se alle pikene som skrev inn til dere. Det viser jo at de er med de også.

Ronny Kristiansen, Oslo, Norge

Hei Tusind tak for dit positive brev. Det er rart at høre, at du er tilfreds med bladets nye linje. Ellers taler dit brev jo for sig selv, så i stedet for at kede alle med et overflodigt svar, vil jeg sende dig nogle spil.

## FED JOKE?

Jeg vil bare sige en ting. Jeg har et kælenavn til Peter Juul: "KILLOJUUL" (kilojoule). Tak for det fedde blad.

David Schønvalder, Valby

Beklager - den havde vi allerede fundet på! Men prøv igen... indsenderen af det sjoveste kælenavn vinder en FED spilpræmie!



J.R.R. Tolkien

## TOLKIEN FAN

Jeg er en 17-årig dreng fra Silkeborg, der elsker adventures og det der ligner; ja endda så meget, at jeg nu har besluttet mig at skrive om emnet i en dansk-opgave på gymnasiet. Specielt vil jeg koncentrere mig om J.R.R. Tolkiens pragtfulde eventyr om "Hobitten" og "Ringenes Herre". Jeg har da også læst næsten alle hans bøger, men jeg mangler stadigvæk noget om forfatteren selv og hans betydning. Jeg har hørt, at der skal eksistere specielle Tolkien-fan-klubber, så hvis I kender deres adresser, vil jeg meget gerne vide det.

Et andet problem jeg har er, at der i visse blad's adventure-sektioner er løsninger omkring et adventure program. Problemet er, at de bruger nogle mystiske koder til dette (fx. PLEH LLAC eller NIATNOUM OT HTAP NO). Fortsæt med jeres fine blad, tak!

Michael Pedersen, Silkeborg

John Ronald Reuel Tolkien levede fra 1892-1973. Hans mest kendte eventyr er "Hobitten", "Ringenes Herre" trilogien, og "Silmarillion", som Tolkien's søn fik udgivet efter faderens død. Alle disse er oversat til dansk, men Tolkien har skrevet mange andre bøger, som bare ikke er blevet oversat (endnu).

Du er ikke den eneste Tolkien-fan. Også Dronning Margrethe er en stor beundrer af Tolkiens eventyr, og hun har skabt selv tegnet illustrationer til disse. Der er som bekendt også lavet adskillelige computerspil om Tolkien's fantasi-verden "Middle Earth"; mest kendt er nok eventyrspelet "The Hobbit". Jeg kender ikke til nogen "fan-klubber", men du kan evt. kontakte det forlag, der har udgivet hans bøger. Eller måske kan nogen blandt læserne hjælpe?

Dit andet problem ("de mystiske koder") er lidt pinligt... ARF-GAB MED SÆL!



Jakob Sloth bliver altid bantet i Kick Off!



Christian Sparrevohn er så lille, at han ikke kan nå møntindkastet på en arcade maskine!



Peter Juul - verdens fedeste anmelder!

Jørgen Terp  
i Padborg vinder en  
spilpræmie for disse  
vittighedstegninger,  
der  
- meget realistisk -  
skildrer livet her  
på redaktionen...



## SKRIV NU!

Hver måned præmierer vi de bedste og sjoveste indlæg med masser af nye spil. Så hvis du har meninger, kritik, spørgsmål, svar, vitsen, tegninger, reaktioner på andre breve, eller andet, som du mener er værd at udødeliggøre på disse sider, så skriv til:

"MAILBOX"  
Det Nye Computer  
St. Kongensgade 72  
1264 København K.



# GAME PLAY

Verdens bedste flysimulator er kommet:  
RETALIATOR - s. 44.

## PRIS-UDDELING

Vi har tre special-priser, som vi uddeles til nogle af spillene:



**GOLD GAME** er den ultimative belønning, som kun gives til de "HELT EKSTREMT, MEGA-FEDE, UTROLIGT SEJE, KLART KLASSISKE" spil (phew!). Vi regner med, at der kan gå flere måneder, uden denne pris bliver uddeles.



HIT er den belønning vi givertil de spil som "bare" er "SÆRDELES GODE" og "VARMT KAN ANBEFALES". Der vil ofte være flere i hvert nummer.



**EJNAR** er måske den allermeist frygtede figur i hele spilbranchen. Hvis et spil virkelig er så bundelindigt, at det nærmest er til at bæække sig over, så får det en **EJNAR**. Vi regner med at se en del til ham i de kommende måneder...



## INDEX

Antheads	45
Budokan	46
E-motion	46
First Contact	45
F-29 retaliator	44
Italia 80	44
Khalaan	38
Knights of the Crystallion	41
Manchester United	43
Pinball magic	43
Puffys saga	42
Scramble spirits	38
Startrash	44
Tower of Babel	37
Turrican	36
Warhead	42

Er det spil, eller er det kunst? **KNIGHTS OF THE CRYSTALLION** - s. 43.

Vil du være kalt i stedet for kalitten? Du får chancen i **KAHALAAN** - s. 45.

## WOW!

Slikke en måned...

Som anmelder tror man næppe sine egne øjne! Efter adskillelig middelmådige test-sektioner, som højt har kunnet monstre et enkelt "HIT" eller to, står vi nu overfor den situation, at der i dette ene nummer er hele 10 spil, der fortjener belønningen "GOLD GAME"!

Det er faktisk første gang vi bruger denne belønning, og sensationen bliver ikke mindre af, at der ved siden af det hele minstinden også erblevet plads til et par "HIT" spil. Vi kan ikke mindes, at der nogensinde tidligere er udkommet så mange ekstremt gode spil indenfor så kort tid. Og så er det endda "udenfor sæsonen", som man siger.

Meget tyder på, at softwarehusene er blevet mere ansvars- og kvalitetsbevidste, og ikke længere blot tænker på at oversvømme markedet med middelmådige licens-spil. Det er en glædelig udvikling.

Knap så glædeagtigt er det, at der stadig kommer alt for få gode spil til 84'eren. Men måske i næste måned?...

De anmeldte spil er velforsøgt udvalgt til rigtighed af: Speleksit, Software, Italy Software og diverse udenlandske softwarehus.



Tower of Babel – det hidtil bedste spil i sin genre!



Tæt på en af spillets krabbe-lignende robotter.



# TOWER OF BABEL

**Rainbird**  
AMIGA

Forhistorier er ofte noget, programmøren skriver bag på et stykke madpapir dagen før deadline. Derfor bliver det tit til en hel masse tynde undskyldninger for at lige netop DU er blevet udstyret med et potent rumskib og sat til at stoppe marsmaendenes invasion. Med dette spil burde (og jeg skriver BURDE) det være helt anderledes: her er for en gangs skyld tale om en original ide, som ikke behøver at præsentere sig med en undskyldning for at være til. Men akt! Hvad gør programmøren? Han udstyrer spillet med en titel, der ikke passer til indholdet og indleder manuelen med at forklare, hvordan de to ting hænger sammen. Det gør de ikke, så det mislykkes totalt! Derfor vil jeg ikke skrive eet ord om forhistorien (ups!), og i stedet koncentrere

mig om indholdet. Tower of Babel er - for nu at sige det med det samme - et af de bedste og mest afpuksede puzzle-spil, der nogensinde er lavet. Som det er sædvanlig for originale programmer er de lidt svære at beskrive, fordi man ikke bare kan sige, at gameplayet er lidt l'som i alle de andre zip-zap-spil. Men jeg kan godt prøve alligevel: Tower of Babel minder lidt om Bomberman i 4 etager, bare uden bomber og med 3 helle i stedet for een... Det lykkedes vist ikke særlig godt, hva'? Jeg begynder helt fra bunden: på hvert af de mere end 100 levels, der alle ses i udfyldt vektorgrafik, musestyrer du op til 3 edderkopplignende robotter, hvormed du skal udføre en given mission. Der findes 3 forskellige slags edderkopper: zappere, grabbere og pushere. Hver type er god til netop een ting, og for den engelsk-kyndige kan detvel ikke overraske, at zapperne skyder



dimser, at grabberne samler dem op, og at pusherne skubber tingene fra sig. Før edderkopperne går i aktion, instrueres du om målet på netop denne bane. Det kan for eksempel være at gøre et vist antal Klondikes eller at zappe nogle objekter. Måske endda på tid. Herefter sendes du i felter.

Handlingen ses fra roboternes synspunkt, men på de fleste baner kan du benytte dig af 4 bevægelige kamere, der er installeret omkring kamppladsen. Det er her, det er bedst at planlægge sin strategi. For missionerne behøver absolut ikke at være lette. Gulv er der ikke nødvendigvis meget af, men til gengæld er der mulighed for op til 4 etager med tilhørende elevatorer. Desuden er der gerne anbragt et vist antal kanoner og autoskubbere lige netop der, hvor man gerne ville forbi. Oven i det hele ligger der bomber, priser eller reflekterende glasblokke på de fleste baner, og så er der selvfølgelig også en bunke kryb, der bare er der for at gener (eller blive skudt!). Ideen er at udnytte edderkopernes forskellige evner bedst muligt og derved gennemføre missionen. Zapperne kan skyde kanonerne, pusherne kan skubbe rundt med de irriterende blokke, mens grabberne kan samle Klondikes og aktivere særligt isenkram. Lyder det avanceret? Ja, mon ikke! Det er nok derfor, at programmøren har lavet 9 særlige baner, der kun har til formål at hjælpe begyndere i gang. Alle er udformet beskrevet i manuelen, så det varer ikke længe før grundteknikkerne er indlært. Når dette er sket, kan man begynde at programmere roboterne. Jeps! På denne måde kan man - uden problemer - gøre op til 3 ting på en gang!

Selv om der er en vis frihed i valget af baner, starter man selvfølgelig i den lette ende, og for at undgå problemet med at spille de samme levels igen og igen er der mulighed for at gemme op til 200 positioner på en diskette(!)

Banerne bliver efterhånden ret svære, så denne funktion er helt nødvendig. Dette betyder dog ikke, at Tower of Babel hurtigt er klarert: Jeg har efterhånden spillet længe og er ikke engang halvt færdig. Skulle du alligevel vinde over computeren, kan du i en brugervenlig designer selv lave nye baner, kodelæse dem og gemme dem på diskette, så spillet er absolut ikke spildt af den grund. Oveni hatten er grafikken flydende og lækker med mange fede detaljer, mens lyden heller ikke er til at kritisere.

Man kan sige 3 ting om Tower of Babel: spillet er brugervenligt, udfordrende og i det hele taget et opagt Gold Game. Det sidste får du lige een gang til: GOLD GAME!

Jakob

Grafik	:	86%
Lyd	:	71%
Fængende	:	90%
Fængslende	:	95%
OVERALL	:	95%

## C64-UPDATE

Julia fra Microprose siger, at de ikke har planer om at lave en C64-version. Vi gjorde hvad vi kunne for at overtale hende, men lige lidt hjalp det. Surt show!

# STARTRASH

## Rainbow Arts

AMIGA

Jo, jo. Den gode admiral Flirt forstår sandelig at holde et gigantisk party for sine mænd. Og selv om året er 2215, kan man stadig more sig med den gamle drik C2H5OH (i gamle dage bedre kendt som alkohol). Jeg gad vide, hvordan det er at få temmermænd i rummet, men det fortæller historien ikke så meget om.

Der er ellers en rimelig stor chance for, at nogle af de unge rumkadetter får det, for de bæller i sig, som var det det rene sodavand. Og når de så samtidig spiller XYZPYZXYK-US, så må det nødvendigvis gå galt. Spørg mig ikke hvad det betyder, men det handler i hvert fald om, at taber man, skal man transformere alle sine papirer til en eller anden planet, og det er noget pokkers rod alt sammen. Nu gør det heldigvis ikke så meget, for man kan jo altid hente dem tilbage igen, vel at mærke efter at have drukket noget ølje og spryttet ned i maskinen. Den mulighed har man for alle de planeter, der ikke er affaldsplaneter...

Ja, du har gættet det. En af de unge følser fra planeten Irata Sknits lavede en fatal brøler, og da det desværre var dig, er der ikke andet at gøre end at hente alle dokumenterne igen. Før du blev sendt afsted, var du dum nok til at spørge, hvorfor man havde dem på papirform, når man lige så godt kunne have dem på disketter, men da de ikke kunne svare på det, skyndte de sig bare at sende dig afsted. Hjem ved, måske er det ændret når du kommer tilbage...

Der er syv afdelinger af planeterne, og de er udformede som gigantiske tårne. Du kan selvfølgelig hoppe opad i en uendelighed, og du er blevet placeret inde i en lille rund kugle, kaldet en Neurokugle. Men du er ikke alene, for rundt omkring er der monstre såsom støvsgugere og søheste. Ingen kommentarer. Grafikken er særlig flot og meget farverig. Der er en stil over spillet, som man ikke kan tage fra det, hvor meget man så end spiller.

AMIGA - Den flotte grafik hæver dette spil over gennemsnittet.



Den stil hænger også sammen med begrebet super-scroll, der er blevet en realitet i dette spil. Hvis 50 frames i sekundet siger jer noget, ved I, at det her går stærkt!

Omkring dig er der masser af sprites, og de er temmelig pænt lavet. Der er mulighed for at blive teleporteret, samle negler op og bruge dem. Men ellers handler det mest om at vælge de rigtige veje, finde dokumenterne og nå toppen.

Lyden er ganske udsmørket. Der er sjove lydeffekter og en god baggrundsmusik. Endvidere er der muligheder for at bruge joysticket på tre forskellige måder. Nu har vi anmeldere jo altid været et negativt folkefærd, og det var da heller ikke noget problem at finde dårlige sider ved dette spil. Dels er det for ensformigt. Vel er det sjovt at hoppe rundt a la "Marble Madness", men når der ikke er mere indhold end at finde den rigtige vej, mister det charmen efter et stykke tid. Men det er så specielt, at det meget er op til enkelte, hvordan han vil bedømme det. Jeg kan godt lide det.

Christian

Grafik	:	88%
Lyd	:	70%
Fængende	:	80%
Fængslende	:	71%
OVERALL	:	78%

## COMMODORE 64

Spillet har bevaret sin flotte grafik, selv om det selvfølgelig ikke går nærlært. Lyden er også glimrende, og antallet af features er stort set intakt - det var jo heller ikke så stort i forvejen. Faktisk er spillet lidt sjovere at spille, da det er nemmere at bedømme retningerne, man skal hoppe i. Tjek det ud, som det hedder på nudansk...

Grafik	:	85%
Lyd	:	76%
Fængende	:	85%
Fængslende	:	75%
OVERALL	:	81%

# PUFFY'S SAGA

**UBI Soft**

**AMIGA**

Det er ikke altid nemt at hedde Puffy. Han og hans kæreste, der har en fortid som fodboldspiller, det danske landshold, befinder sig pludselig midt i et spil, der skulle forestille deres livshistorie. Pacman er død... længe leve Puffy! Det er tydeligt at se, at inspirationen er hentet hos den gammelkende spillemaskine, og målet er da også at hoppe rundt, æde ting og undvige de tårige monstre. Men måden det er udført på gør, at det fortjener at få mindstige så stor succes som den aldrerne.

Præsentationen er f.eks. helt i top. En badge med en desillusioneret Puffy følger med, og spillet er propret med en masse dejlige opstartsskærme, hjælpestikskærme, menu-skærme, oversigtskærme, men derimod ingen solskærme.

Vores helt (eller hans yndige kæreste Puffyn, der er grandkusine til mrs. Pacman) befinder sig fra spillets start i et korridorsystem, der har alt hvad den slags plejer at have. Alt efter hvem af de to du har valgt, bliver du så udstyret med noget energi, der gerne skulle

være resten af spillet. Det bliver i imidlertid flere om at bestemme, da I ikke lige frem er alene.

Men selv om labyrintens vægge giver genlyd af knitrende elektrolyn og monstre nærmest vælter over hinanden for at komme til, så er du ikke uden hjælp. Der er nemlig masser af ekstrating, som skulle kunne hjælpe dig på din færd.

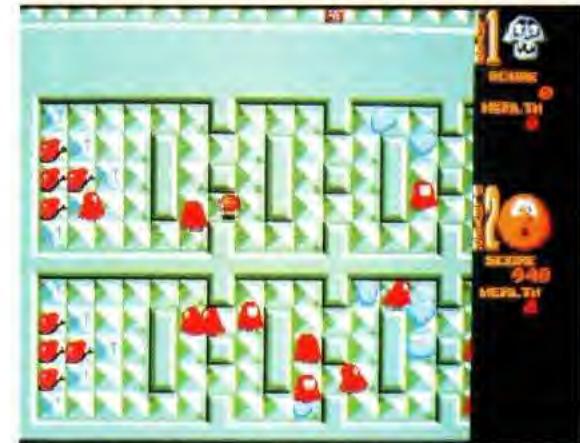
Grafikken er enkel, men meget farverig. Ude i siden af skærmen er der nogle små ansigter af vores helte, og det er tydeligt at se, hvis der er noget, der går dem imod!

Hvad der gør spillet bedre end de fleste andre af slagten er, at konceptet er genialt. Tingene passer sammen på en forunderlig måde, og ting, der før syntes helt uoverskuelige, kan med et trylleslag forvandles til den klare logik, når man har først lært mekanismerne at kende.

Christian

Grafik	:	84%
Lyd	:	82%
Fængende	:	74%
Fængslende	:	80%
OVERALL	:	82%

Søren



Er dette 90'ernes Pacman?

## C64 UPDATE

En 64'er version er på vej.

## VETO BOX

Jeg tror godt jeg ved, hvorfor Christian er så begejstret for Puffy. Det er fordi han endelig har fundet en, der er mindre en ham selv! Det kan i hvert fald ikke være på grund af spillets gameplay. Det er nemlig håblest forståeligt, og når ikke Pacman til sokkeholderne (det gør Christian iøvrigt heller ikke, men det er jo en kendt sag). Grafikken er da rimelig flot, men lyden kan ikke imponere mig.

Efter de første par levels stiger sværhedsgraden desuden uforholdsmæssigt meget, hvilket har en MEGT negativ effekt på ens fortsatte spille-lyst. Hvis det stod til mig, skulle der trækkes 20-30% fra Christians OVERALL karakter (og løn)!

Søren

# ITALIA 1990

**Code Masters**

**AMIGA**

Det vrimler frem med fodboldspil i øjeblikket, men ingen af dem har indtil nu fået Kick Off til benskinerne. Italia 1990 er ingen undtagelse. Med spillets titel håber Code Masters naturligvis at slå mørnt af det kommende VM, selv om programmet tilsyneladende ikke er nogen officiel licens, og da heller ikke har ret meget med rigtig VM-fodbold at gøre.

Første indtryk er ellers positivt. Grafikken er rigtig flot, og der er masser af valgmuligheder. Udover alle de sædvanlige opstillinger, kan man sågar være fire spillere på samme tid -2 på hvert hold.

Men lige fra det øjeblik bolden gives op, begynder man at længes efter Kick Off. Figurene bevæger sig som i slow-motion, og bolden klister til deres fodder. Når man sparker til den, lyder det som om, det er en cement-kugle man har med at gøre. Måske

er det det også, den opfører sig i hvert fald ikke som en normal fæderbold. Man kan til score helt oppe fra midtbanen!

Spillet er også alt for let. Man vinder næsten alle tacklinger, og hvis ikke, får man som regel frispark. I al den tid jeg spillede, lykkes det ikke for nogle af modstanderne at score et eneste mål! Man skulle næsten tro det var Jakob, jeg spillede mod...

For at redde lidt af æren har Code Masters forsøgt deres "fodbold spil" med en lille trænings-del, hvor man kan munstre sig med at lave armleftninger, maverulninger, englehop og det der er værre. Dine anstrengelser ledsages af et samlet soundtrack, der mest lyder som noget fra en B-porno film. Der er også udendørs øvelser, hvor du kan drible forbi kegler, øve straffespark osv. Træningsdelen har nøjagtig samme fejl som resten af spillet alt for simpelt, og alt for nemt.

Søren



Code masters, når de er værst!

Grafik	:	77%
Lyd	:	61%
Fængende	:	64%
Fængslende	:	33%
OVERALL	:	40%

## C64 UPDATE

Der er gudskejov ikke planer om nogen C64-version.

# GRÆNSELØS UNDERHOLDNING C-64 AMIGA PC



Modtag vores katalog med Danmarks største udvalg i spil og seriøse programmer.  
Over 600 titler til C-64, Amiga og PC i udvalg.

## Nyheder

Budokan (AMI)	264,-
Crackdown (AMI)	284,-
Data Storm (AMI)	284,-
P47 Thunderbolt (C-64 B)	139,-
Pipemania (C-64 B)	139,-
Powerboat (C64 B)	139,-
Rainbow Island (C-64 B)	139,-
X-out (C-64 B)	139,-

Tidligere fuldtidspriser  
sælges nu som lavpris.

**174,-**

**84,-**  
**54,-**

## Super tilbud

Busypack, Danmarks  
administrative system

C-64 kun 2.399,-  
Amiga kun 5.829,-  
PC kun 2.694,-

Alle priser inkl. 22 % moms.

Ja tak send mig katalog og bestilningsliste.

Navn \_\_\_\_\_

Adr. \_\_\_\_\_

Postnr./by \_\_\_\_\_

Send annoncen  
eller ring til:

DANSK DATA  
DISCOUNT  
Jordbrovej 29  
DK-8200 Århus N  
Tlf./fax. 86 10 80 80

# SKANDINAVIENS STØRSTE ADVENTURE-KLUB HAR ET HIMMELRÅBENDE TILBUD TIL DIG!!!

GRATIS medlemsblad,  
GRATIS telefonhelpline,  
GRATIS softwaretilbud  
og... ahaen, næsten  
GRATIS medlemskab.

For KUN kr. 110,- får du et medlemskort, der i et halvt år giver adgang til en daglig telefonhelpline, et "bi-monthly" adventuretidsskrift på min. 48 sider, tilbud om billigt software... - YOU NAME IT!

Er du hurtig og kontakter os inden 10 dage, har vi et bækkert software-tilbud til dig, der siger "klør es"!

	C64/128	AMIGA	IBM PC
BARD'S TALE III	209,-	299,-	
JOURNEY		289,-	349,-
KEEP THE THIEF		299,-	
KING'S QUEST IV		359,-	379,-
L.S. LARRY III		369,-	469,-
SCAPEGOHOST	159,-	219,-	219,-
SPACE QUEST III		359,-	379,-
TIME THIEF	109,-		
BLACK KNIGHT ADV.	89,-		

Eller de to danske eventyr "Oprøret på NYX" og "Katastrofe på Titan" samlet for kr. 100,-. De er begge til Commodore 64/128!!!

Ring på telefon: 53 88 47 17 hverdage 14:00-18:00.

Eller skriv til:

ADVENTURE-KLUBBEN  
VESTERGADE 25A  
4930 MARIBO

Vores tilbud strækker sig selvstændig endnu længere - og så er der et GRATIS eksemplar af "COMPIILATION 1-6" (de 6 første tidsskrifter) til de 100 første, der kontakter os! Ovenstående tilbud gælder naturligvis kun så længe lager haves.

# NETOP NU:



Vi har også

STAR LC 10 .....	<b>1995,-</b>
STAR LC24-10 .....	<b>3595,-</b>

incl. dansk manual & kabel

**star**

ComputerPrinteren

**Star LC 10 Colour**

Incl. kabel, dansk manual, 1 stk.  
farve- og 1 stk. s/h farvebånd samt  
special printerdriver til Amiga

**2695,-**



**ALCOTINI**

HARD & SOFTWARE APS

Lyshøjen 10, 8520 Lystrup Tlf. 86 22 06 11

# 5¼" MÆRKEDISKETTER FRA KR. 2,45/2,99

# 3½" MÆRKEDISKETTER FRA KR. 5,89/7,19

SONY · MAXELL · MEMOREX · 3M · NEUTRALE OSV.

Ren import direkte fra fabrik til dig, derfor er vi billigere og bedst.

P.S. Vi har Danmarks bedste en gros og storkøbspriser – Ring

## LAVPRISTILBUD

	U/MOMS	M/MOMS
3.50 disketter Lavpristilbud .....	v/100	4,89 5,97
3.50 2DD disketter fra Japan eller tilsvarende .....	v/100	5,95 7,25

## 3.50 KVALITETS DISKETTER

3.50 NEUTRAL FRA SONY .....	fra v/100	6,49 7,92
3.50 SONY-DISKETTER i 10'er pakke med livsgaranti .....		6,95 8,48

## HIGH DENSITY TILBUD

3.50 DISKETTER for 1.44 MB drev, mange kvaliteter, priser fra .....		9,95 12,14
5.25 DISKETTER for 1.2 MB drev, mange kvaliteter, priser fra .....		5,65 6,89
5.25 High Density mærkevare .....	fra	4,95 6,04

## 5¼" MÆRKEDISKETTER

Mange kvaliteter **FRA 2,95**

Mærkevaredisketter, mange kvaliteter .....	fra	2,95 3,60
SONY DSDD 360 kb .....		5,95 7,26
MEMOREX DSDD 360 kb .....		6,95 8,48
MAXELL DSDD 360 kb .....		8,95 10,92
3M DSDD 360 kb .....		8,95 10,92

5.25" DIVERSE FRA .....		2,29 2,79
5.25" 80 SPOR 96 TPI FRA .....		2,99 3,65

Næsten alle typer kan leveres i farver – RING!

MÅNEDENS  
GRATIS  
TILBUD

## 3.50 mærkevaredisketter

U/MOMS M/MOMS  
FRA **699,- 853,-**

## 3.50 Verdens bedste fra Sony

Gratis regnemaskine til de første 50 kunder  
Køb 100 og få en gratis 80/100 box eller  
10 gratis disketter  
pris i alt .....

**799,- 975,-**

## HIGH DENSITY 1.2 MB MÆRKEDISKETTER Fra 6,95

SONY DSHD 1.2 MB .....

SONY DSHD 1.2 MB .....	10,95	13,36
MEMOREX DSHD 1.2 MB .....	9,95	12,14
MAXELL DSHD 1.6 MB .....	14,95	18,24
3M DSHD HIGH DENSITY .....	13,95	17,02

Alle disketter leveres med fuld ombytningsret og garanti.

Alle priser er, hvis intet andet er oplyst, stk. priser og gælder ved salg af 100 stk.

Geme salg under – Ring!

# DISKMASTER ApS

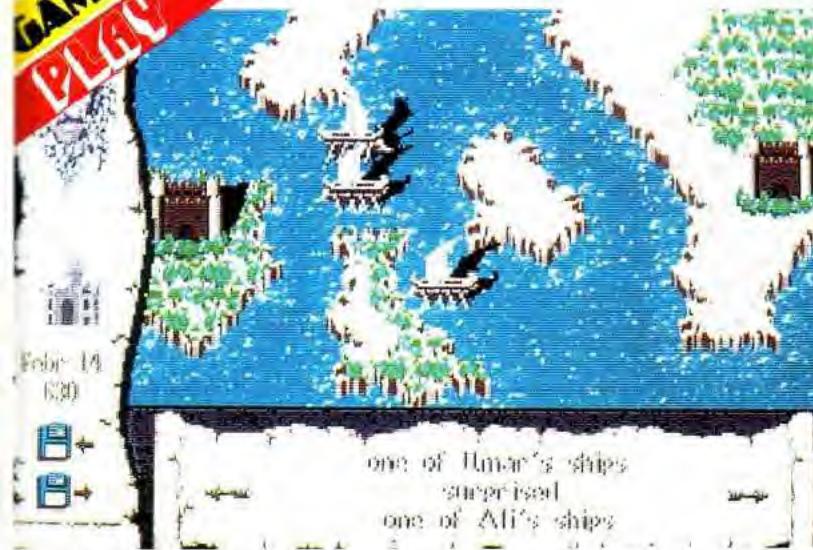
## RING FRA 8.00 til 18.00 på 47 98 70 60

TELEFAX 47 98 74 92

DISKMASTER ER ET SPECIALFIRMA FOR DISKETTER OG TAPECARTRIDGE

De fleste edb-firmaer har kun ganske få typer i disketter og tape. Vi har ca. 300 varenumre i tape og disketter – er du i tvivl om, hvad du skal bruge eller hvor meget du skal ofre – RING TIL OS.

Forbehold for trykfejl og udsolgte varer.



Landkortet har form som en lang pergament-rulle.



Den atmosfæriske grafik formør ikke at opvæje spillets svagheder.

# KHALAAN

**Rainbow Arts**

AMIGA

Khalaan er navnet på et rigt land, der ligger mellem floden Tigris og ørkenen Lut. I Khalaan er der 4 store byer, styret af forskellige kaliffer, der hver især gerne ville have magt over HELE landet. Desværre forstyrrer en mystisk indtrængere den relative fredssommelighed, og de 4 kaliffer - der hver især gerne vil have æren af at smide de indtrængende styrker ud - finder krigskamelerne frem og påbegynder en vild krig mod alt og alle. Som en af disse kaliffer er det din opgave at mule de andre og underlægge dig hele Khalaan, så du med rette kan kalde dig for Frækaliif af Drømmelandet Khalaan.

Spillet, der i stil minder lidt om Defender of the Crown, styres med mus og joystick. Gennem en lang række menuer kan du udruste hære og karavanner, sende spioner ud for at generere dine konkurrenter og ligefrem slutte midlertidig fred med en af dem, hvis det da kan gavne din sag. Endvidere findes der i Khalaan en meget speciel magisk lampe, hvis ånd er i stand til at opfylde de vildeste ønsker om blandt andet udødelighed. Men selvfølgelig skal du lige have fat i lampen først... (hug den fra en af de andre skurkel)

Som det er sædvanen i den her slags spil er der en række actionscener (som dog kan slås fra), og endvidere har du mulighed for at

gemme din position på disk. Grafikken er generelt god med masser af digitaliserede scener, og lyden følger på op med diverse samplede instrumenter og effekter, der dog bliver lidt trættende i længden.

Ja, spillet LYDER i hvert fald ret godt. Det er det bare ikke! Menusystemet er rodet og trægt, og "spillepladen" nærmer sig det latertlige: Khalaan er ekstremt aflang, sådan cirka ligesom et skakbræt med 2 x 8 felter, og hvem kan være specielt strategisk i sådan et format? Dine hære snegler sig frem, og actionscenerne er som traditionen byder - heller ikke særlig inspirerende (sagt på dansk: ret kedelige). Konklusionen er enkel: Khalaan er en af de alt for mange halvdårlige Cinemaware-kloner på markedet.

Jakob

Grafik	:	79%
Lyd	:	78%
Fængende	:	46%
Fængslende	:	52%
OVERALL	:	49%

## C64 UPDATE

Khalaan kommer IKKE til 64'eren, men det er vist ikke det helt store tab...

# WAR HEAD

**Activision**

AMIGA

Vi befinner os i det toogtyvende århundrede, og jorden er på skideren. Det er 10 år siden menneskehedens første møde med fremmed, intelligent liv; en hændelse der roligt kan betegnes som en kosmisk skuffelse: hvem havde mon gættet at aliens'ne fra outer space bare skulle vise sig at være grimme insekter, lidt i stil med de bænkebidere enhver god jordbo kvaser på køkken gulvet. Bare meget større. Og ude på skrammer. Derfor mulede E.T.'erne prompte jorden med atomvåben, og derfor sidder du i dag i et såkaldt FOE-57 rumskib, udstationeret på Solbase, og klar til at følge dine overordnede ordre.

Det er netop det, det gælder om i Warhead. Spillet består af en lang række missioner (39 i følge manuelen), der skal løses tilfredsstillende, hvis du ikke vil fyrer. Dit rumskib styres fortrinsvis med musen, og som i så mange andre rumssimulationer tager det lidt tid at vennen sig til fornemmelsen af tyngdefri flyvning.

I den første er din instruktør med i radioen hele tiden, og her lærer du at dokke på den rigtige måde. Ikke helt let, når man ser det hele i 3D og med masser af stjerner og hvirvende prikker. Takket være de næste par missioner lærer man hurtigt at bruge både missiller og quadmotor, og så begynder der at ske noget. En af de ting, der gør Warhead så fed, er, at man aldrig ved, hvad den næste mission vil bringe. Og der er rig mulighed for overraskelser. Jeg troede pligtigvis, at jeg skulle slæge en masse insekter, men snart mødte jeg noget meget værre: et cigarformet og tilsyneladende usårligt (kan du bevise det modsatte, så skriv ind til tipssektionen!) rumskib, der banker lige meget på insekter og mennesker. Kort sagt kan fyren ikke lide organisk liv. Og han gør noget ved det...

Trænger du til et højavanceret spil med en klart fremadskridende handling, diverse problemer og masser af overraskelser, så er Warhead absolut sagen!

Jakob

Grafik	:	87%
Lyd	:	86%
Fængende	:	83%
Fængslende	:	93%
OVERALL	:	89%

## C64-UPDATE

Activision oplyser, at 64'eren udgaven skulle være ude, mens du læser dette.

Avanceret rumspil med flot grafik.





# TURRICAN

**Rainbow Arts**

AMIGA

Mission: At finde den enormt onde Morgul og slå ham ihjel. Middel: En ung fyr med en underlig tøjsmag og masser af våben. Foreløbig konklusion: Set før i cirka 1000 ældre og nyere spil. Bragende uoriginalt.

På dette tidspunkt (side 4 i manuelen, med Turrican loadende i baggrunden) nærmende undertegnede sig lige så stille en sed slummer. Halvt i savne trykkede jeg på den lille røde, der satte det hele i gang, og så blev jeg ellers vækket!

For selv om det meste i Turrican er set før, er det sjældent set bedre og mere gennemført. Selvfølgelig kan din pixelfyr skyde, enten med laser eller almindelige kugler, men derudover har han 5 andre forsvarsmuligheder: For det første kan han droppe en tidsindstillet mine, for det andet kan han aktivere nogle smarte energilinjer, derudover kan han trykke den af med en drejelig kraftklip og kaste med granater, og endelig kan han forvandle sig til et gyroskop (hvordan mon han GXR det?), som er helt specielt usærligt. Endvidere kan han samle diverse ikoner, der blandt andet kan repræsentere ekstra liv og længere laser (prøv ikke på at forstå).

Missionen udspiller sig over 5 scrollende verdener, der til sammen består af 1300 skærme (rolig, rolig). Programmérerne HAR indbygget en fortsæt-funktion). Alle de for-

skellige levels er mere eller mindre propst med monstre og underlige strukturer, der varier kraftigt fra sted til sted.

Grafikken er helt speciel, idet den både er pæn, velanimeret, flydende og hurtig på i gang. Der er endda også blevet plads til lidt ekstra ting og sager som specielle lyneffekter og andet godt, som gør det hele en anelse sjovere. Oveni kommer musikken og effekterne, der er mindst lige så professionelt programmeret som billedsiden.

Om hvor bærer det så høn? Turrican er ikke originalt, men spillet er større, flottere og sjovere end 97% af dets klon-brødre, så hvorfor ikke kalde det et HIT? Jakob

Grafik	:	92%
Lyd	:	90%
Fængende	:	91%
Fængslende	:	86%
OVERALL	:	90%



C64-versionen er den mest imponerende.



Der er nok at se til i dette ultra-flotte HIT-spil fra Rainbow Arts!



Flere steder er grafikken direkte skrammen-de!

## COMMODORE 64

Turrican findes også på denne maskine, og her er spillet simpelthen forbløffende. Det er lykkedes programmeren at gøre spillet endnu bedre, end det er på Amigaen. Grafikbehandlingen er noget nær utrolig, og lyden følger fint med, hvilket gør 64'er Turrican til et solidt HIT! Ja, det er faktisk lige lig denne version af spillet strejer GOLD GAME stædet! Undgårligt nok er her tale om et multillo-ao-produkt, men venstetiderne er - alt tager i betragning - minimale, i hvert fald på diskette. Jeg har ikke set båndversionen, men mon ikke det er værd at tage en risiko, når spillet er så godt?

Grafik	:	97%
Lyd	:	90%
Fængende	:	93%
Fængslende	:	91%
OVERALL	:	93%

# PINBALL MAGIC



Grafikken er sjov og farvestrålende.

## Loriciel/US. Gold

AMIGA

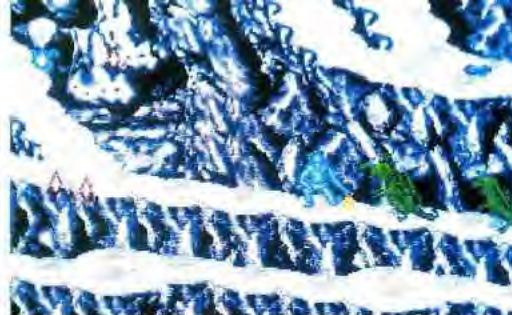
Mane har i tidens løb forsøgt at overføre det universelt populære "flipperspil" til computeren - med meget svingende resultater. Det altsagerende kriterium, når man skal bedømme en "pinball simulation", er om bolden opfører sig realistisk. Det gjorde den f.eks. ikke i det sidste flipperspil, der blev lanceret ("Time Scanner"), og derfor blev dette spil en fiasco. Men det gør den til gengæld i Pinball Magic! Og så er der vel egentlig ikke så meget mere at sige om DEN sag. Alle kender flipperspillene og har på forhånd en mening om dem. Kan du lide det, så kan du lide det. Hertil skal bare føjes, at der er 12 forskellige baner, at grafikken er farvestrålende omend en smule enkel, at lydeffekterne er sjove, at der er masser af valgmuligheder, at der er en

sjov "tilt" feature, at der godt kunne have været lidt mere musik i spillet, at highscore-listen desværre ikke saves til disk, at jeg er ved at løbe tør for kommaer i denne sætning, og at jeg nok skal slutte anmeldelsen her... med at sige, at Pinball-Magic nok er det bedste flipperspil jeg har set på Amigaen. Søren

Grafik	:	70%
Lyd	:	66%
Fængende	:	78%
Fængslende	:	68%
OVERALL	:	75%

## C64 UPDATE

Loriciel har lavet en Amstrad-version, men en 64-version mener de godt, vi kan undvære. Tsk, tsk...



I denne action-sekvens skal du indsamle blå krystaller i nogle uhhyggelige grotter, der vræmmer med uhryer.



# MANCHESTER UNITED

## Krisalis

AMIGA

Med Manchester United er bolden givet op til en helt ny slags fodboldspil: de kombinerede manager- og actionspil. Som manager for M.U. gælder det naturligvis om at føre klubben til så mange sejre som muligt, få det hele til at løbe rundt, og sammensætte holdet på den mest hensigtsmæssige måde. Det er ikke nær så nemt at gøre som det tidligere har været, men dette skyldes kun, at der er MANGE flere features i dette spil end der nogensinde har været før.

Spillet er ikonstyrret på en særlig effektiv måde: TEAM SQUAD giver dig oplysninger om spillerne på dit hold, ledsgabet af et særlig nydeligt digitaliseret billede. Du får at vide, hvordan mændene klarer sig inden for en række kategorier, og disse tal ændrer sig hele tiden.

TRAINING giver dig mulighed for at sammensætte et træningsprogram for den enkelte spiller. Du kan lade dem træne hårdt og effektivt, men pas på de ikke ender som... PLAYERS INJURED. Her får du "medicinske rapporter" om dine spilleres tilstand. Er de her, kan du selv sagt ikke bruge dem i...

TRANSFERS, der giver dig mulighed for at købe og sælge, forhåbentlig til den store guldmedalje. Dette, og andre beginvenheder kan følges på...

PROGRESS CHART, hvor du kan se avisoverskrifterne på morgenbordet. Men selvfølgelig skal kampene vindes under... MATCHDAY SECTION, hvor du sætter formationer op, udtager dit hold og gør dig klar til den store kamp.

Det er først her, spillet svigter for alvor. Det er enestående, at der overhovedet ER en kamp, som du selv kan tage del i, men det kunne godt være lavet mere overbevisende, når man nu har reserveret en hel diskette til den. Vel er der en radar og straffespark, men spillerne løber forkølede rundt uden ret meget begreb om, hvor de skal hen og hvorfor. Originalt nok er der også dommere på banen, men de medvirker kun til at øge forvirringen.

Christian

Grafik	:	92%
Lyd	:	94%
Fængende	:	92%
Fænslende	:	85%
OVERALL	:	90%

## C64 UPDATE

Sædelen har jeg sat et mere oplagt eksempel på et program, der absolut IKKE kan konverteres til 64'eren!

## COMPUTER KUNST

Det mest bemærkelsesværdige ved Knights of the Crystallion er spilletts originalitet. Byen Orodrid har aldrig eksisteret, men det gør den nu - komplet med handel, religion, litteratur... Kort sagt: kultur! Spilletts atmosfære er simpelthen unik, og den usædvanligt velskrivne manual er fyldt til randen med spændende detaljer om livet i Orodrid's fremmedartede civilisation. Når man køber spillet medfølger der sågar en lille digitalsamling med eksempler på Orodrids poesi!

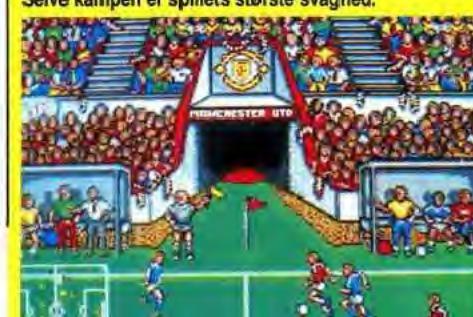
Det er rart at se, at de store softwarehuse har mod til at eksperimentere så meget med spil-mædier. Ikke mindst når det er US: Gold, som ellers hidtil har oversvømmet markedet med originale "fast-food" spil og licenser.

Heddigvis får flere og flere øjne op for det faktum, at spil idag er andet end legetøj til børn!

## C64 UPDATE

En talstykke fra Krisalis udtales, at denne version bliver udgivet i næste uge. Med lidt held er den ute, mens du læser dette!

Selv kampen er spilletts største svaghed.



# KNIGHT OF THE CRYSTALLION

## US. Gold

AMIGA

Er computerspil kunst? Jeg kan i hvert fald sagtens komme i tanke om en lang række spil, der absolut IKKE er kunst! Men når den rene underholdning er sorteret fra, sidder man alligevel tilbage med en håndfuld spil, der efter min mening absolut fortjener at høre ind under den noget diffuse betegnelse "kunst". Knights of the Crystallion er sådann et spil.

Det er meget vanskeligt at beskrive, hvad dette spil egentlig går ud på, og hvis jeg gennemgik alle de enkelte spil-deler, ville det uden tvivl lyde dræbende kedsommeligt. Da jeg i US. Gold's pressemeldelse læste, at "Dette er ikke et spil - det er en kultur!", grinede jeg overbærende. Men efter at have set Knights of the Crystallion, er jeg tilbøjelig til at give dem ret! Spillet simulerer en fremmedartet civilisation, som har anlagt en by i skelettet af et gigantisk fortidsuhyre. Uhyrets hjerneceller er med tiden blevet omdannet til krystaller, der rummer en magisk energi. Denne energi danner rammen om en særlig religion, der praktiseres fra skeletlets krani-um. Lyder det underligt? Bare vent!

Du er en af indbyggeme i "Orodrid", som byen kaldes. Dit mål i tilværelsen (og spillet) er at blive medlem af "de vilses råd", men først må du bevisse, at du er værdig. Dette indebærer en lang række, meget forskellige, prøvelser. Du skal f.eks. indsamle krystaller (action), opøve telepatiske evner (kortspil), forvalte din families økonomi (strategi) og meget mere. Du kan stort set selv bestemme hvilken rækkefølge, du vil gøre tingene i. Hvis du klarer prøvelserne, vil du til sidst udklække et slags telepatisk fantasi-dyr, nemlig den krystal-hingst (på engelsk: crystal stallion = "Crystallion" ... get it?), som er en forudsætning for at tage del i byens åndelige ledelse. Hvis man ser lidt kynisk på det, så er ingen af spilletts scener noget særligt. Det er sammenhængen, og den tekniske udformelse, der får dem til at gå op i højere enhed. Lad mig blot tage et enkelt eksempel: "kortspillet". Overfladisk set er dette ikke andet end det velkendte "huskespil" eller "Memory", hvor man skal parre nogle kort, der ligger med bunden i vejret. Det gælder simpelthen om at huske, hvad der ligger hvor. Men i spillet er der bestemt ikke tale om en formålsøs kortleg. Det handler om at opøve sine telepatiske evner, og alene den grafiske lys-sætning er nok til, at man straks falder ind i stemningen.

Efterhånden som man bliver bedre, begynder man at kunne skimte kortenes værdi i lynhurtige glimt. Det føles virkelig som om, man er blevet telepatisk!

Grafikken er virkelig imponerende - Især fordi den er så usædvanlig. Der er mange ray-tracede billeder, og det hele er enormt atmosfærisk. Lyden er et kapitel for sig. Musikken minder mest om noget fra et buddhistisk munkekloster (udsat for synthesizer!), og de samplede effekter passer fint ind i stemningen. Med i pakken medfølger en kassette-version til dem, der ikke er begavet med en stereo-monitor. Måske lyder det som en "gimmick", men det er faktisk lyden, der mere end noget andet skaber spillets enestående atmosfære.

Det er misvisende at tale om "gameplay" i forbindelse med dette program. Knights of the Crystallion skal ikke spilles. Det skal opleves.

Søren

Grafik	:	92%
Lyd	:	94%
Fængende	:	92%
Fænslende	:	85%
OVERALL	:	90%

**Ocean**

AMIGA

Flysimulatorer er et meget vigtigt begreb. I den ene ende af skalaen finder vi de decidederede simulationer, hvor man har sat alt ind på, at lave programmerne så realistisk som muligt. Det gælder programmer som "Flight Simulator II" og "Falcon". I den anden ende finder vi spil som "Interceptor", hvor hovedvægten er lagt på underholdende action. Oceans Retaliator placerer sig nogenlunde i midten af denne skala - dog med en lille overvægt i retning af action-genren. Og hvor er det dog fedt! "Er det virkelig bedre end Interceptor?", hører jeg 100.000 læsere råbe. Det spørgsmål må helt afhænge af, hvad DU sætter pris på i en flysimulator. Når du er færdig med denne anmeldelse, skulle du gerne have en ide om svaret. Men lad os starte fra en ende af: F-29 Retaliator simulerer (ligesom Interceptor) TO kampfly, der begge er så nye, at de endnu ikke officielt er taget i brug: F-29 og F-22 (sjovt nok er det sidstnævnte, der er vist på forsiden af spilæsken).

Spillet kommer på to disketter, og medmindre du har et eksternt diskdrev, kan du godt forberede dig på, en del disketteskift. Dog ikke mere, end at det er til at leve med - resten af spillet taget i betragtning!

Manualen er relativt kortfattet, og bruger mest plads på at beskrive de forskellige missioner. Disse er fordelt over 4 scenarier: ARIZONA (en test-bane i den amerikanske ørken, hvor du træner dine færdigheder ved at skyde til måls efter "uskadelige" installationer), MIDDLE EAST (der er krig i mellemosten, og du skal assistere den "venligtsdædede" nation, som desværre er i mindretal), PACIFIC OCEAN (en militær blokade af et vigtigt olie-

felt truer USA's energiforsyninger, og du er med i invasionsstyrken), og EUROPE (de invaderende Warsaw Pact styrker skal slås tilbage).

Hvert af disse scenarier rummer et sted mellem 10 og 41 missioner(!), så du kan nok regne ud, at dette er et spil, man ikke bliver færdig med lige med det samme! Missionerne er som sagt beskrevet i manuelen, hvor der også er et lille kort over hvert område. Du skal bruge koordinaterne for at udføre missionen, så en piratkopi af Retaliator er som en Rolls Royce uden rat.

Missionerne er utroligt opfindsomme og afvekslende, og det gør, at man virkelig lever sig ind i handlingen. I stedet for bare at flyve rundt og skyde på det hele, får man en mission, som sættes ind i et større perspektiv. Lad mig, for at illustrere dette, komme med et eksempel på en enkelt mission fra hvert scenarie... ARIZONA: "Ram de to skydeskiver i sektor 7B".

MIDDLE EAST: "Ødelæg stålvaaret i sektor 1D, men pas på ikke at ramme det nærliggende hospital".

PACIFIC OCEAN: "Generalerne for de to flåder holder et fredsmøde ombord på krigsskibet i sektor 4B. Patruljer det nærliggende luftrum. Vore efterretningskilder mener, at et sabotageforsøg er under opsejling".

EUROPE: "Destruer den vigtige vejbro i sektor 8C, for at forhindre, at fjendens forsyninger når fronten".

Sådan kunne jeg blive ved... Får du ikke en ubændig trang til at komme igang med din mission? Hvis du overlever, får du nemlig en ny. Og en til! Og endnu en! Jeg har faktisk aldrig set en flysimulator med så mange missioner, og når de så oveniabet giver "mening", trækker det væsentligt op i "fængs-

lende" karakteren.

Nå, men du står altid stådig på jorden, og kan næsten ikke vente med at få luft under vingerne. Men først skal du vælge, hvilke våben du vil udnytte dit fly med. Udvalget er enormt, og dit valg bør naturligvis afhænge af, hvad din mission går ud på. Udover den obligatoriske maskinkanon kan du vælge mellem et imponerende udvalg af "luft-til-luft" og "luft-til-jord" missiler af forskellige rækkevidder, samt bomber, krydsmissiler og meget andet.

Når det er gjort, er den store time kommet, hvor du spændt kan kravle ombord i cockpitet. Her ser du straks, at Ocean har prioritert spilbarhed højere end autencitet, hvad jeg personligt er glad for. Alle de indviklede måleinstrumenter er her afstøbt af tre TV-skærme, som kan vise forskellige ting såsom radar-displays i alle afskygninger. Der er endda en funktion, som viser dit flys placering og retning på et kort magen til det i manuelen. Det er derfor ingen sag at finde rundt på slagmarken. Selvfølgelig er der også et variabelt HUD-display, hvor du blandt andet (blandt MEGT andet) kan se, når dine selvægende missiler har låst sig fast på deres mål.

Grafikken er fantastisk, og som det efterhånden er sædvanlig, kan den nydes fra alle mulige synsvinkler. Hvis man flyver meget hurtigt, vil man bemærke, at omgivelserne består af "klumper" som først dukker op, når man kommer til dem. Det kan godt virke lidt rykvist, men når grafikken først ER der, bevirger den sig utroligt hurtigt og glidende. Desuden er den langt mere alsdig og detaljeret end i Interceptor. Lad mig igen komme med et par eksempler...

I nogle missioner skal du bombe et tog, eller

**SCRAMBLE SPIRITS****Grandslam**

C64

Det er ikke ligefrem fordi, der er den store



forskel på denne mission og de Gud-ved-hvor mange andre missioner, du ellers har været på. Du skal flyve lodret op på den scrollende skærm, eliminere utallige fjendtlig fly, smadre jord-installationer og sørdefflå de obligatoriske end-of-level monsters. Undervejs kan du score nogle bonuspoints ved at blive et STORT fly og skyde nogle STORE jord-installationer. Nu har du jo sikkerhådt været på mange andre missioner, og du er vant til, at der kan komme ekstra features til ditfly. Du bliver da heller ikke svigted denne gang, hvor der undervejs er mulighed for at samle små assistance-fly op, der kan gøre det nemmere for dig at slippe helskindet igennem. Du kan også bruge dem til at smart-bombe med, så de er en udmarket

opfindelse.

Landskaberne, du skal flyve igennem, er ikke særlig kulerte. Det første er et havneanlæg (blåt/hvidt), derefter et ørkenlandskab (gult/grønt) og senere et junglelandskab (grønt/brunt). Gennemgående lidt trist, og dine fjendtlige venner er også lidt gnidrede i stregen, så det kan være temmelig besværligt at skelede dem fra hinanden. Det gør måske heller ikke så meget; de skal jo alligevel skydes alle sammen. Men det ville nu være rare, hvis du kunne SE dine fjender, og de ikke var malet i underlige camouflagefarver. Højhedsindtrykket ligger tæt på mine første børnehavetegninger (og DET er ikke ligefrem det rene Rembrandt). Lyden er heller ikke for god.

en lastbilskonvoj. Du finder nu den pågældende vej, og følger den. Hele spil-området er "logisk" bygget op, dvs. bygningerne er forenet med veje, broer osv. I det fjerne får du øje på lastbilerne, der kommer kørende (ja, de bevæger sig!). Du armerer dine missiler, peger næsen nedad... og åbner ild! Du vil nu SE, hvordan bilerne eksploderer! Et andet eksempel er krigsskibene. Hvis du flyver tæt nok på, vil du opdage det nydelige kælvand! Men det allerfedeste er, at dine handlinger får permanente konsekvenser. Hvis du smadrer en bro, så forbliver den smadret gennem hele spillet. Man føler virkelig, at man spiller en rolle i krigens gang!

Lyden er derimod ikke helt af samme standard som i Interceptor. Jeg savner især den uhyre tilfredsstillende "touch-down" lyd af landingshjulene, der for første gang rører landingsbanen.

Selv om Retaliator er en action-præget simulation, så er spillet nok ikke helt så lettigængeligt som Interceptor. Det har ikke den samme umiddelbare "wow-appel", ikke fordi grafikken ikke er hurtig og imponerende (det ER den!), men fordi man lige skal have overstået de første par spil. I ved, dem hvor man glemmer at trække landingsstellet ind, og derfor tvinges til at bruge katapultsædet, når man vil "lande" (pinligt!), og dem hvor man "rammer" sit mål med flyet i stedet for at bruge et missil (fatalt!). Men når man så har vennet sig til styringen og instrumenterne (der ER trods alt flere end i Interceptor), så tror jeg til gengæld, at spilleglæden varer så meget desto længere - også pga. de mange spændende missioner.

Retaliator er simpelthen et helt suverænt program, som vil gå over i historien som en klar klassiker. Det er et af de allerbedste (om ikke DET bedste) spil i sin genre. Jeg tører derfor ikke med at tildele "F-29 Retaliator" og Ocean software den største af alle hædersstagn, computerverdenens "Elefant-orden" ...

GOLD GAME!

Søren

Grafik	:	96%
Lyd	:	87%
Fængende	:	91%
Fængslende	:	96%
OVERALL	:	96%

## C64 UPDATE

Lad mig gentage, hvad Commodore siger i deres slogan: "Only Amiga makes it possible!" ...

Det er ikke en særlig god politik at tage TILBAGESKRIFT, når man nu har fået indført god grafik og avancerede add-ons. Bevares, det er da spibart, men spillet er ikke særlig stort, ikke særlig svært, ikke særlig pænt og ikke særlig skægt. Christian

Grafik	:	45%
Lyd	:	72%
Fængende	:	64%
Fængslende	:	45%
OVERALL	:	50%

## AMIGA UPDATE

Skulle være ude nu, men ikke bemærkelsesværdigt.

# ANT HEADS

Cinemaware/Mirrorsoft

Amiga (1 Mb)

Allerførst skal det siges, at dette er en ekstradisk til *It Came From The Desert*, og at det derfor er nødvendigt at have det originale program.

For 5 år siden foregik der nogle frygtelige kampe mod uhyggelige kæmpermyrer i byen Lizard Breath. Desværre blev myrerne ikke helt udryddet dengang. Der er stadig en "reservedronning", som ønsker at overtage verden.

Denne gang er det ikke ved hjælp af den kedsomme myrehær, som enhver der har spilletteren kender til hudsched. Denne gang er det ved hjælp af menneskeslaver, som dronningen kan styre via sine psykologiske kærfter. Disse slaver kan ved "jernbetjening" laves om til myrer, og den eneste måde man kan afsløre dem på er ved hjælp af sukker!!

Der er Brick Nash, en tidligere kamppilot, nu truckfører. Ved et uheld havner du i Lizard Breath (belejligt nok, ellers havde Cinemaware ikke haft ret meget plot i dette spil), og skal grundet en masse sludder og dit hjerte af guld, myrde disse myrer og (vigtigst af alt) deres dronning.

Spillet styres på samme måde som i ICFTD, så man skal bare benytte sig af de refleksler man fik opbygget da man spillede det. Man er som sagt nødt til at have ICFTD for at kunne spille Antheads, da installationen - som desværre tager alt for lang tid - kræver backups (ikke piratkopier) af ICFTD1 disk 1 og disk 2.

Man har et kort over byen, og kan så tage rundt til de forskellige lokaliteter, for derved at finde vigtige oplysninger om myrerne, dræbe



Med Antheads bliver *It came from the Desert* endnu mere uhyggeligt!

myredelen af de folk, som er blevet "besat", og - naturligvis - dræbe dronningen. Alt sammen i nogle flotte actionscener.

Spillets store problem er, at man ikke nødvendigvis skal have deltaget i de ting, som er foregået, for at blive utsat for resultaterne af dem. Det lyder naturligvis rimeligt nok, at man ikke behøves at vide, at en atombombe er sprunget i nærheden, for at man kan dø af det. Men når man uden at have mødt den labre sild Jackie, pludselig står og spørger Dusty (som ikke er helt så laber) efter hende, føler man sig bare til grin, og det er meget irriterende. Et spil med så mange åbenlyse kvaliteter bliver ødelagt meget af den slags, og det trækker ned i OVERALL.

Det absolut fede ved spillet er til gengæld grafikken og atmosfæren. Jeg var ved at p... i bukserne af skræk, da Dusty pludselig muteredes til en ondskabsfuld myre.

Peter

Grafik	:	93%
Lyd	:	93%
Fængende	:	89%
Fængslende	:	81%
OVERALL	:	80%

## C64 UPDATE

Ligesom det oprindelige "It Came From the Desert" program kommer "Ant Heads" naturligvis ikke til 64'eren.

# FIRST CONTACT

Rainbird

Så skal vi til detigen. Hvordan kan det være, at der ikke er en eller anden smart fyr, der finder en anden trussel mod Jordens fremtid end evindelige små grønne mænd? Og hvorfor skal man altid redde Jorden ene mand? Hvor er alle de andre 4.999.999.999 Jordboere, når man behøver dem.

I FC skal du redde en rumstation fra den totale ødelæggelse. Det gøres ved hjælp af fjernstyring af en ombygget reparationsrobot, der nu kan skyde, løbe og reparere (dybsindigt, virkelig dybsindigt!). Man løber rundt på fire etager, som man kan teleporte sig rundt imellem. Rundt omkring finder man så en masse computere, der styrer forskellige ting, såsom atomreaktorer og kommunikations-systemer. Hvis de små grønne aliens har ødelagt dem, kan man reparere dem. Der er nemlig risiko for at eks. kommunikations-apparaterne går ned, og så kan man ikke teleporte sig ordentligt rundt. Man bliver bare opløst, og så er spillet slut.

Spillet er så afgjort mere teknisk end de fleste andre rumhistorier, og umiddelbart virker det ikke særlig tiltrækende. Man starter nemlig med, at ens robot er delt i tre selvstændige stykker, men når man finder ud af, hvordan de kan samles på forskellige måder, og finder ud af at bygge forskellige ting (miner etc.) af de komponenter, man

finder rundt omkring i skabene, indser man hvilket enormt spil FC egentlig er. Og når man efterhånden får fod på programmeringen af robotterne, er man helt solgt. Det giver en behagelig følelse af magt, når man kan løse tilbage, og se robotten finde rundt til teleports, repair pods etc.

Ovenikøbet er spillet faktisk temmelig flot udført, med påen grafik og sjove aliens, mens programmøren nok har været lidt for sparsommelig med lyden. Der er kun de aller-mest nødvendige WHOOSH eller BEEP-lyde.

First Contact er langt fra et Gold Game, men det er lige før man så småt begynder at hente "HIT" medaljer frem.

Anbefalelsesværdigt er det i hvert fald!

Peter

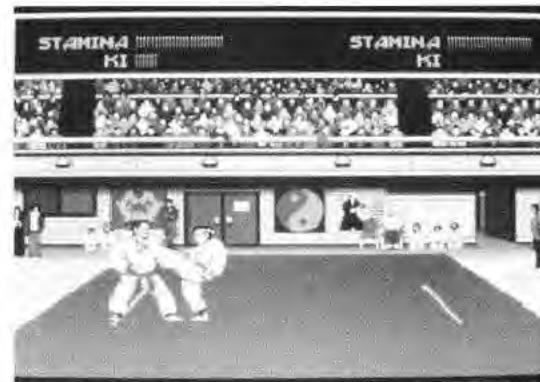
Grafik	:	85%
Lyd	:	54%
Fængende	:	71%
Fængslende	:	89%
OVERALL	:	83%

## C64 UPDATE

Endnu engang svigter Rainbird (dvs. Microsoft) C64-ejere

Flot, men svært, shoot em-up fra Rainbird.



BU  
DOKAN

Mellem kampe kan du få gode råd fra den gamle vismand.

**Electronic Arts**

AMIGA

To herrer iført bare tæer og pyjamas står overfor hinanden, nærmest som om de sover. Pludsigt lyder der et råb fra en uset fredsforstyrrelse: "Hajimae!" Om dette oversat betyder "haj-i-mig!" vidés ikke, men i hvert fald bukker de to fyre pænt og omhyggeligt, omend tavst, for hinanden. Igen går der en rumtid, hvor intet sker, men så råber den ene "Hej!", altimens han elegant hopper over mod den anden og sparker ham i skridtet. Hårdt. Men ikke en trækning går over den ramtes ansigt.

Lynhurtigt trykker han en knytnæve af, direkte i modstanderens ansigt. Tandstumper drysser ud på gulvet med en svag klieren. Den usete dommer råber et eller andet, og fyrene bukker tavst, før de atter går hvert til sit.

Lyder det underligt? Tjah, men sådan er karate altså. De er fjolede, de japanere. Alligevel er det ganske sjovt at se på, og det er nok også derfor, de orientalske kampfilm er blevet så populære. Ligesom karatespillerne.

Og nu er der altså kommet et til: Budokan. Spillet der hævder at have alt, og som næsten har ret. Hvor andre programmer koncen-

trerede sig om een voldsidræt, byder Budokan på både karate (det kender du), kendo (samuraisværd), nunchaku (to stave med kæde imellem) og bo (ikke et drengens navn, men en lang, hård stok). Alle sportsgrenene kan trænes mod en computerstyrte instruktør, men der er også mulighed for at kæmpe mod et andet menneske. Her er der ingen regler for bevæbningen, så det kan snildt lade sig gøre at udstyre den ene med stav, mens den anden ikke har andet end håndflader og fodballer at gøre godt med. Nej, hvor er det ulige, og nej hvor er det tilfredsstillende(!)

Samme problemstilling gør sig gældende i sidste disciplin i spillet, selve Budokan-turningen, hvor du udsættes for en række modstandere bevæbnet med alt mellem himmel og jord. Bare din er længere end hans (burde ikke kunne misforstås) er du godt oppe at køre.

Der er - i alle de 4 discipliner - masser af slag at vælge imellem, og takket være et nyt kontrolsystem råder du over mere end 30 styks hvert sted. Grafikken er god, og animationen af figurerne er der intet i vejen med. Det samme gælder lyden, der består af nogen



Mellem kampe kan du få gode råd fra den gamle vismand.

orientalske melodier og en række japanske kommandoord. Bare en advarsel: loaderen er IKKE verdens hurtigste.

I modsætning til for eksempel IK+ er temapøjet i Budokan ikke helt så opskruet, og på grund af et specielt energisystem belønnes tilbageholdenhed og præcision frem for vild hakken over hele butikken. Generelt er Budokan det står i manualen, og jeg tror på det - ret tæt på "rigtig" karate i stil, udførelse og tankegang. Det lyder flot, men en del vil nok finde det kedeligt i praksis. For der er langt fra karatepop som IK+ til Budokan, der er en god investering for den mere seriøse benbrækker.

Jakob

Grafik	:	87%
Lyd	:	81%
Fængende	:	83%
Fængslende	:	82%
OVERALL	:	83%

**C64 UPDATE**

Budokan kommer ikke til Commodore 64, hvilket sikkert skyldes de enorme mængder af sprites, som dårligt lader sig konvertere.

**E-MOTION**
**US. Gold**

AMIGA

Næstefter Knights of the Crystallion må dette absolut være månedens mest underlige spil, og så kommer det ovenikøbet fra samme softwarehus. Jo, US. Gold er sandelig i deres originale hjørne, lige i øjeblikket, og det kan vi andre sånå godt af. Nu er originalitet jo ikke i sig selv en garant for et godt gameplay, men ideen bag E-motion fungerer faktisk udmærket. Det hele er utroligt simpelt og abstrakt - ligesom Tetris: man styrer en lille kugle rundt på en skærm, der vrimler med andre kulerte kugler. Formålet er at ramme disse kugler, sådan at de støder ind i en kugle

af samme farve. Hvis en kugle støder ind i en kugle, der IKKE har samme farve som den selv, dannes der en lille "mini-kugle", som du hurtigt muligt bør samle op, da den giver dig ekstra energi. Hvis du er for længe om det, omdannes den desuden til en stor kugle, som skal fjernes på den traditionelle vis. Hvis du ikke får fjernet alle kuglerne inden en vist tidsfrist, eksploderer de, og det går hårdt ud over din energi. Det hele bliver yderligere kompliceret af, at mange af kuglerne på de senere levels er forbundet med elastikker. Der er en fed two-player option, og nogle steder er du SELV hægtet sammen med medspilleren eller nogle af andre kugler. Det kan der komme mange forvirringer ud af! Grafikken er i sagens natur enkel, men usædvanlig farverig, og bevægelserne er meget realistiske. Lyden er underlig, og ligesom i "Knights of the Crystallion", giver det spillet et unikt (og ret syret) præg. Der skal ikke mange fejl-bevægelser til, for hele skærmen svæmmer over med kulerte kugler, som er lige på nippet til at eksplodere, og mange vil sikkert mene, at E-motion er mere frustrerende end underholdende. Men der er altid en løsning, selv på de mest umulige skærme, og som regel opdager man den.

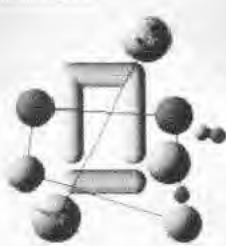
Hvis man altså bevarer roen, og ikke forinden hamrer hovedet gennem skærmen (som Jakob, når han lytter til sine heavy-plader). Søren

Grafik	:	86%
Lyd	:	84%
Fængende	:	89%
Fængslende	:	80%
OVERALL	:	84%

**COMMODORE 64**

Denne version virker påfaldende farveløs, og så er den også noget langsommere. Lyden har derimod samme "syrede" kvalitet som Amigaen. Alligevel må man sige, at C64-udgaven mangler den "hypnotiske" effekt som kendtegnet Amiga-spillet, og der skal derfor særliges meget tålmodighed til at sætte sig ind i spillet. Er man først kommet så langt, opdager man til gengæld at gameplayet under den skuffende overflade faktisk er ret underholdende - især når man er til!

Grafik	:	56%
Lyd	:	84%
Fængende	:	61%
Fængslende	:	75%
OVERALL	:	76%



THE SKIES ARE YOUR HUNTING GROUND

# F/A-18 RETALIATOR



**ocean**

KAN FÅS HOS ALLE  
SUPERSOFT-FORHANDLERE  
Henvishing på: 86 19 32 44

# GAMES PREVIEW

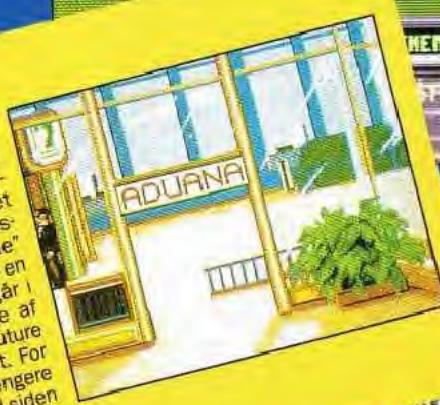
## ATF II

Denne uge står der "Advanced Tactical Fighter". Spillet udgives af Digital Integration, der selvsæt er mest kendt for at lave fly-simulatorer. I ATF II er der kommet mere tan over fælten. Spillet består også som en blanding af svaghedsaktion og avanceret strategi. Kommer i september til Amiga.



## OPERATION STEALTH

Er du en af de mange, der flipper fuldstændigt ud over Future Wars? Så kan du godt glæde dig til dette spil, som er det andet udspil i Delphine's ekstremt populære "Cinematique" serie. Denne gang spiller du en spion, og handlingen foregår i nutidens Paraguay. Mange af de småfejl, der fandtes i Future Wars, er nu blevet fjernet. For eksempel er det ikke længere nødvendigt at stå lige ved siden af et objekt, hvis man vil undersøge det. Kommer i maj/juni til Amiga.



## ESCAPE FROM COLDITZ

Det er efterhånden længe siden, der sidst er kommet et isomætrisk, arcade adventure-dys. Men nu, hvordan ser handlingen "Skrat oppe fra" Colditz ud? Colditz er navnet på en berøgt tysk fængsel, og i spillet skal du hjælpe 4 fanger med at flygte. Men selv om det skulle lykkes dig at slippe ud af fængsen, er disse problemer ikke forbi. Du skal nemlig også i "skrækk"- enten ved at flygte til et neutralt land, eller ved at træne i forbimøde med den franske modstandsbevægelse. Kommer snart til Amiga og 684.



ENEMY TANKS LOCATED



## ITALY 1990

Det ølver laver mange fodboldspil i forbindelse med det kommende VM i Italien, og dette er US. Gold's bidrag. For at høje konkurrencen ud, har firmaet sammenstillet et imponerende pakke, hvor man bl.a. får et stort forhåbelse med VM-oplysninger, en plakat, samtidig med at man deltager i en masse konkurrencer. Selve spillet virker heller ikke værst, selv om det jo er svært at imponere i denne Kick Off tider! Kommer i maj til Amiga og 684.

## EUROPEAN SUPERLEAGUE

CDS bører af mange dataspil, som er i det "kedeligt" softwarehus, lige os mest laver strategi- og brætspil. Men fodbold manager spil har jo altid været

populært, og det her virker ret avanceret. Du har vægne mellem 7 hold (Liverpool, Real Madrid, PSV Eindhoven m.fl.), og når du er færdig skal du ikke gøre værst europæiske mestre. Kommer snart til Amiga og 684.



# FREMTIDENS SPIL - LIGE NU!

## FLIMBO'S QUEST

Flimbo er en uendelig nuttet spillets, og han er "mæst" i dette spil. Det er at redde sin hærcue fra en gal videnskabsmand, og stem 3 er et af de forende titler på 64-er. (Worms ikke blevet gribet af "Myth II".) Med sin 7 levels er dette nættertspil nok værdi at se frem til. Kommer i maj til CD64 og Amiga.



## RORKE'S DRIFT

Impressions har endnu ikke haft nogen særlig succes, men umiddelbart ser dette wargame ud til at være lidt ud over det sædvanlige. Spillet foregår i 1879 og det er baseret på et autentisk slag mellem 137 britiske soldater og (wait for it...) 4.000 Zulu-kriger. Det usædvanlige er, at slagets gang ikke



## WONDERLAND

Efter langt hos stjernen i Magnetic Scrolls' *Worms* må nu denne næste sej, som er baseret på Lewis Carrolls berygtede roman "Aeng i Eventyrland". Spillet er helt anderledes end det, hvad vi har set fra Magnetic Scrolls' erkendelse af at lese, hvilket

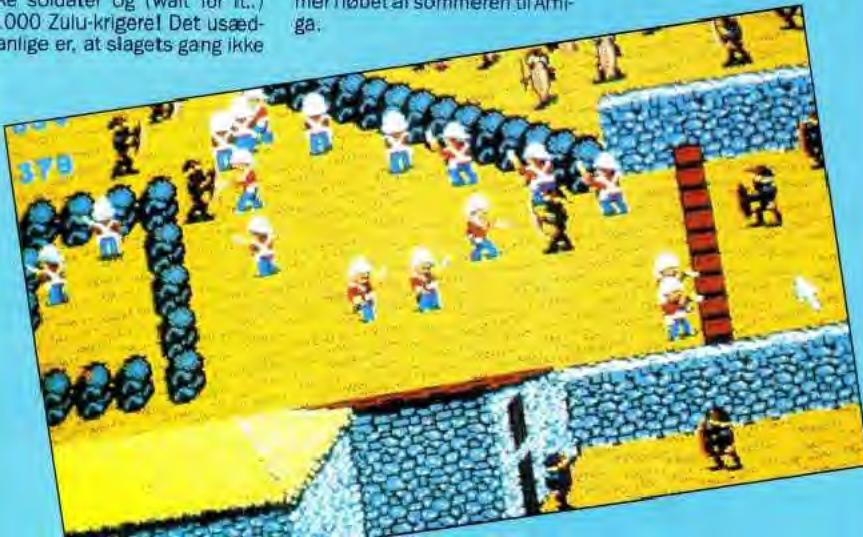
er et godt og ottet anderledes spil. Det er Magnetic Scrolls' første game over til et helt nyt spilområde, som er hen ved mynd. Hovedspillet er et spil til den værste, med over 100 historier, hvor man skal tilværelses komme til "Aeng".

## FIRE & BRIMSTONE

Det gode kongelige trues af en god græm... og så kan du ikke selv gæste din også. Men inden du drøsset den ondskæt, skal du sage værpen, når man bliveret "mæst". Kæmpelegenderne i Fire & Brimstone er, til særlig tænkelselspil, hvorved også engang mellem et hævding, der bruger brenneren. Kommer i Firebird i maj til Amiga.



blot vises med symboler. Hver eneste mand er under din direkte kontrol, og hele kampen animeres for øjnene af dig. Spillet er 100% musestryet og skulle derfor også appellere til dem, der normalt ikke giver sig af med at spille wargames. Kommer i løbet af sommeren til Amiga.



## MANIC MINER

Efter næsten 5 års opførsel er endelig gamle "Miner Wars" tilbage. De rigtig gamle spillets masker uden hvil gengang der var plattformens 16-Bit-kronmed storm, lig nu er Software Projects' langt om længe været ned i Amiga-version. Tænk, at du får lov til at spille et konkurrence "Miner Wars" konkurrence med næste nytte teknologien en trods at den originale blev udgivet, så noget kan nogensinde komme sig gennem de 20 umindelige børn. Kommer i meget snart til Amiga.



# Værktøjskassen

**Her er dit månedlige insulin-tilskud!**  
**Har du Amiga, og er du bare lidt af**  
**en pilfinger, så check denne side**  
**ud - sprængfyldt med små hurtige**  
**og nyttige tricks, der presser det**  
**sidste ud af din amy!**



defærdighed og et diagram over diskdrevconnectoren på maskinen.

Sidstnævnte diagram findes bag i din manual, hvis ikke du har Commodores reference-manual over hardwæren. Pas på når du skal forbinde power-ledningerne!!!

hjælpemiddel i jagten på almindelig bootblok virus. Du compilerer under Lattice med "LC adb L ViewBoot" og under aztec med "ccViewBoot +l" og "In ViewBoot.o +cd8 lc32", hvorefter du står med ViewBoot, som kaldes med syntaksen "ViewBoot d".

Den variable d er drevnummeret 03, som skal have udskrevet sin bootblok. Mere er der vist ikke at sige om det.

## Vi ses!

Det var alt for denne gang, men men... jeg vender frygteligt tilbage med mere til dit hungrende bibliotek af små ting, der er nok så brugbare. Så indtil da... læs resten af bladet!

### C-vitaminer til din virus

Nu har vi just fået installeret et ekstra drev, hvilket betyder, at vi også skal til at bruge det. Det kommer vi til nu med en lille stump C-program (se box), som læser bootblokken fra disken og skriver den ud på skærmen, hvilket kan være et effektivt

Om overskriften antyder, er startskuddet braget ud gennem atmosfæren til en gang tricks med tips: tips & tricks. "Det HAR jeg set!" siger du nu, men vent lidt, for vi slører den ikke af med en gang lede udskrifter af kedelige display-hacks og andet, men mixer denne cocktail med en gang frugter, eller på dansk: der vil være hjælp af finde til både soft- og hardware. Get down on it!

### Billige diskoskast

TEAC har lavet en serie diskettedrev, som folk normalt køber til deres IBM-kompatible maskiner. Men prøv lige at stikke ned efter et TEAC 3.5" FD235F drev hos din nærmeste forhandler, fx. LavprisButikken i Heinesgade i hovedstaden.

Du smider 625, +moms på bordet, hvorefter du siger, at du skal bruge to ekstra jumpere, en stor og en lille, hvorefter du er lykkelig. Når du kommer hjem igen, fjerner du den jumper, der sidder lodret over RY og DC, sætter den vandret på RY og sætter den lille jumper du fik, over DC.

Den store jumper skal bruges til at sætte på motherboardet, hvis du har en A2000, lige til højre for strømforsyningen. Her sidder der nemlig to pinde lige bag det stik, hvor floppykablet er forbundet til boardet. Vi går ud fra du kigger på maskinen FORFRÅ.

Til sidst smides drevet i din Amiga, sæt kabel på og strøm til og fluf: det kører bare. Amiga 500 ejere har derved fået en erstatning for Commodores forældige andenrangs drev og 2000'ejere har fået et ekstra drev.

Skal du bruge drevet til eksperiment drev, må du ud for at inve-

```
#include <exec/types.h>
#include <devices/trsddisk.h>
char Mem[1024];
struct MegPort;
struct IOStdReq *DiskPort;
long error;
main(argc,argv)
long argc;
char *argv[];
{
    long i, unit;
    if(argc<2) /* (unit&atoi(argv[1])) > (unit<0) */
        print("USAGE: ViewBoot d - d is the drive number
0-31 */;
    else
        exit(FALSE);
    if(DiskPort=CreatePort(0,0)==NULL)
        exit(FALSE);
    if(!StdIoReq=CreateStdIO(DiskPort)/>=NULL)
        DeletePort(DiskPort);
    error=OpenDevice("trackdisk.device",unit,StdIoReq,0);
    StdIoReq->io_Command=CMD_READ; /* Read into */
    StdIoReq->io_Data=(UBYTE *)Mem; /* memory */
    StdIoReq->io_Length=(ULONG)1024; /* 2 blocks */
    StdIoReq->io_Offset=0; /* 0 & 1 */
    DoIO(StdIoReq);
    StdIoReq->io_Length=(ULONG)0; /* Turn off motor */
    StdIoReq->io_Command=TD_MOTOR;
    DoIO(StdIoReq);
    CloseDevice(StdIoReq);
    DeleteStdIO(StdIoReq);
    DeletePort(DiskPort);
    for(i=0;i<1024;i++)
    {
        if((Mem[i])>127 && Mem[i]<160) /* Mem[i]>03 */
        else
            print("%c",Mem[i]); /* No control characters */
        if(i>1024)=0;
        print("\n");
    }
}
```



# The Show is On



Af Søren Bang Hansen

**D**e findes indenfor alle brancher - udstillinger, messer, shows, eller hvad man nu vælger at kalde dem. Computerbranchen er selvfølgelig ingen undtagelse, og i den danske computerpresse har der f.eks. altid været tradition for at dække det berømte "PC Show". Som de fleste sikkert ved, er PC showet nu afgået ved døden, men heldigvis er der dukket flere nye afløsere op. Til september er der f.eks. i London premiere på det nye "European Computer Entertainment Show", hvor alle spil-entusiaster har mulighed for at opleve spilbrancen på nærmeste hold.

Den mulighed eksisterer ikke med det show, som denne artikel handler om. "European Computer Trade Show" er nemlig ikke åbent for den almindelige offentlighed. Showet, der blev lanceret sidste år, er rettet mod branchefolk og pressen. Men nu kan DU også få et indblik i, hvad der foregik bag de lukkede døre. Vi mente nemlig at denne begivenhed var en opdaget lejlighed til at praktisere vores nye motto: "Hvor computerfolk er, kommer 'COMputer'-folk til!"

## Afslappet atmosfære

Så snart man træder ind i udstillingshallen, opdager man, at dette show er helt anderledes end offentligt tilgængelige udstillinger som PC-showet. Det hviler en afslappet atmosfære over den store sal, og i stedet for PC-showets lyd-kaos med brolende reklame-video'er, kan man vandre rundt til tonerne af klassisk musik fra de store europæiske komponister. Man mærker tydeligt, at dette er et

## Forårets "European Computer Trade Show" i London bød på masser af hotte spilnyheder. Computer var på pletten...

EUROPFISK show, og det er selvfølgelig heller ikke tilfældigt, at showets faste logo er en variation over EF-flaget.

En ting har Euro-showet nu alligevel til fælles med PC-showet: det er næsten udelukkende spil, der præsenteres. Og det på trods af, at udstillingen faktisk er ment som et bredt forum for hele hjemmekomputer-branchen. En klar indikation af, hvor fremtiden ligger, men mere om det senere....

## US. Gold

Dette firma havde slægt sig ned på showets mest løjnafaldende stand, så det var naturligt at begynde min rundtur her. US. Gold startede i sin tid som importør af amerikansk software, men da Europa overhælde USA på det område, begyndte de i stigende grad at fungere som et selvstændigt softwarehus. Kvaliteten af deres spil har indtil nu været stærkt svigende, for nu at sige det på, men på det seneste har de absolut forbedret sig (læs om "E-Motion" og "Knights of the Crystallion" i denne månedens test-sektion). Men hvad kan vi vente os fra denne spil-gigant i de næste par måneder?

CRACK DOWN (C64, Amiga) er en konvertering af den populære arcade-maskine af samme navn. Det er et meget spændende arcade-adventure, hvor handlingen ses fra oven. Det hele går ud på at infiltrere den base, hvor den onde "Dr. K." har forskanset sig. Gå ud til en grundig anmeldelse i næste nummer!

ROTOX (Amiga) er lidt mere usædvanligt. Jeg fik det demonstreret af programvaren, og det så faktisk ret lovende ud. Dustyrenen robotrundtiet landskab, der er bygget op efter en ny teknik, som US. Gold kalder "ROTO-SCAPE". Det betyder, at omgivelserne

roterer omkring din figur, og ikke omvendt. En ret blæret effekt.

DYNASTY WARS (C64, Amiga) udmærker sig ved, at to personer kan spille på samme tid. Spillet foregår i fortidens Kina, hvor du - til hest - skal kæmpe mod diverse krigere.

## Lucasfilm Games

Selv om dette amerikanske softwarehus også får sine spil distribueret af US. Gold, havde de valgt at investere i deres egen stand på showet. Her kunne undrende journalister se til, mens en slipsklædt herre - på drævende amerikansk - demonstrerede Lucasfilms næste udspil: LOOM (Amiga). Loom er et adventure i samme serie som "Indiana Jones III" og "Zak McKracken", men det er uden tvil det hidtil mest avancerede spil i serien. Det er programmeret af en tidligere Infocom- "forfatter", og med spillet føl-



US. Gold kunne prale med at have showets største og mest løjnafaldende stand.

Selv om US. Gold bruger mange ressourcer på selv at udvikle spil, har de ikke gjort helt op med deres tradition for at importere spil fra Staterne. I fremtiden kan vi f.eks. se frem til en lang række originale spil fra det amerikanske firma "New World Computing", der for nyligt imponerede alle med deres NUCLEAR WAR (Amiga), som vi testede allerede i maj-nummeret. Dette,

og andre af firmaets spil, vil nu blive solgt i Europa gennem US. Gold. For eksempel kan rollespillerne glæde sig til MIGHT AND MAGIC II (C64, Amiga); et avanceret rollespil med 250 monstre, 96 trylleformularer, og automatisk kortlægning. Spillet er efter sigende et stort hit i USA, og der er mange lignende rollespil på vej fra samme firma.

ger en kassette med et 30 minutters "radiospil", der uddyber spillets fantsy-pilot. Amiga-versionen skulle være ud i sidst i juli.

BATTLE OF BRITAIN (Amiga) er fortsættelsen til "Battlehawks 1942", og igen er der tale om en flysimulator fra 2. verdenskrig, hvor hovedvægten er lagt på action-delen. Dette spil skulle være ude, når du læser dette.

## Virgin Games

Det er på en måde misvisende at beskrive Virgin som et "firma". "Fænomener" er et mere dækende udtryk, og det er intet under, at stifteren er lidt af en legende i management-kredse. På kort tid har Virgin udviklet sig til en gi-



gant-koncern, der både er fly-selskab, pladeselskab, butikskaede, legetøjsdistributer og så selvfølgelig spilfirma. Et skole-eksempel på, hvordan underholdnings-industrien bliver stadig mere integreret!

Om hvis du kommer til London, så syns ikke dig selv for et besøg i "Virgin Games Centre", der har ALT indenfor rollspil, brætspil og computerspil. Kig også indenfor i "Virgin Megastore" - et gigantisk multi-medie stormagas, hvor udover computerspil også kan købe plader, videoer, bøger, tegneserier... ALTI

Men for artiklen udarter sig til en London-guide, må jeg hellere skrive lidt om de spil, Virgin lancerer her til sommer. Næsten alle softwarehuse udgiver et fodboldspil i forbindelse med VM, men Virgin's WORLD CUP SOCCER (C64, Amiga) er den eneste "officielle" VM-licens. Hvis Virgin så vil bruge det til, må jo blive deres egen sag... Udeover VM-delen er der også en to-spiller feature, og banen ses i fuldperspektiv ligesom i Kick Off.

DAN DARE III (C64, Amiga) er endnu et afsnit i den meget vellykkede serie af arcade-adventures, som Virgin har lavet om den gamle tegneseriehæft af samme navn. Vi anmelder det i næste måned!

Samtidig fortsætter Virgin deres populære "16 Blitz" serie af 16-bit budget-spil med CONFLICT (Amiga); en strategisk simulation af politik i Mellemøsten.

## Electronic Arts

Dette er også et stort firma, hvis redder går helt tilbage til computerernes barndom. Firmaet er egentlig amerikansk, selv om det har en stor afdeling i England. Det blev stiftet i 1982 af Trip Hawkins, der sprang fra en stilling som marketingschef hos Apple, for at grundlægge det, der i dag er verdens største leverandør af software til hjemmekomputere.

Siden da har firmaet ikke mindst gjort sig bemærket med sin Deluxe serie til Amigaen, men nu lader det til at Electronic Arts i stigende grad satser op at mætte det stærkt voksende marked for PC-spil. Et par Amiga-titler kan det dog godt blive til: IMPERIUM (Amiga) er et gigantisk strategispil, hvor spilleren skal forsøge at overtake universet. Jeg fik mig en lang snak med spillets designer, så jeg glæde jer til en dybdegående artikel om, hvordan sådant et spil bliver til. Forståelig vil jeg bare konstatere, at Imperium efter planen skulle udkomme i begyndelsen af juni.

PROJECT F (Amiga) er navnet på en vild fremtids-sport, der minder lidt om ishockey, bortset fra at 3 hold spiller på samme tid. Det er også navnet på et Amiga-spil, som Electronic Arts håber at udgive i slutningen af maj.

## Accolade

Her er et andet amerikansk firma, som indtil for nyligt faktisk blev distribueret af Electronic Arts. Nu står de imidlertid på egen ben, og derfor havde de selvfølgelig også deres egen stand på showet. Ligesom Electronic Arts (og mange andre amerikanske firmaer) er Accolade ret så PC-mindede, hvilket også fremgik af udbuddet på deres stand.

BALANCE OF THE PLANET er efter min mening udstillingens mest interessante og lovende spil. Det er selveste Chris Crawford ("Balance of Power"), der har programmeret dette strategi-epos, der beskrives som en "ekologisk simulation". Det måler er at løse Jordens miljø-problemer, samtidig med at du undgår en økonomisk nedtur. Et kompliceret dilemma, og et uhhyggeligt aktuelt emne for et spil. Fo-

restil jer min skuffelse, da Accolade's PR-chef Nadia Singh fortalte mig, at det kun udkommer til PC! Jeg må have set meget ulykkelig ud, for hun skyndte sig til at tilføje, at de alvorligt overvejer en Amiga-version...

Med GUNBOAT (C64, Amiga) er vi tilbage i den mere traditionelle boldbane, men det jeg så af spillet virkede ret overbevisende. Handlingen foregår under Vietnamkrigen (som alt andet i øjeblikket!), hvor du er kaptein på en kanonbåd. Forørlig er spillet kun ude til PC, men arbejdet på Commodore-versionerne er i fuld gang.

Begge de tidligere udgaver betragtes idag som klassikere indenfor generen, så der er god grund til at glæde sig til Amiga-udgaven, der ventes ude engang i juli.

PIRATES! (Amiga) har også længe været ude på 64'eren, og igen er der tale om en simulation af højeste kvalitet. Du styrer din flåde rundt på et stort stort og landkort i din segen efter berømmede og rigdom. Amiga-versionen har været plaget af forsinkelser, men ifølge Microprose er spillet ude samtidig med dette blad.

INTERNATIONAL SOCCER CHALLEN-

ge du gerne kunne læse om i dette nummers nyheds-sektion (medmindre min kære chefredaktør har klokket i det!).

## ELECTROCOIN

Dette firma ernyti computer sammenhæng. Indtil nu har de udelukkende beskæftiget sig med at importere arcade maskiner til de engelske spillehaller, men nu har de altså startet en software-division. Denne er endnu ikke helt etableret, og de havde da heller ikke en stand på showet. Men jeg



"Virgin Games Centre" i London er alle spil-entusiasters paradis!

## Ocean

Nu var jeg efterhånden blevet godt om i fodboldene, men jeg jo altid har været en opofrørende sjæl med mottoet "alt for læserne", vendræ jeg ufortrødend videre til Oceanen stand, hvor jeg havde en ikke-særlig-fri aftale med firmaets yndige PR-kvinde, Kim Naylor.

Ocean er et af tidens mest succesfulde spilfirmaer - både finansielt, men sandeligt også kvalitetsmæssigt. For nogle år siden var Ocean nærmest synonymt med elendige spil-parodier - det var før Batman, New Zealand Story, Rainbow Islands og F-29 Retaliator!! Lad os bede til, at firmaets næste spil holder standarden. Det virkede lidt foruroligende, at de ikke viste dem frem på showet, men det KAN jo være en teknisk detalje...

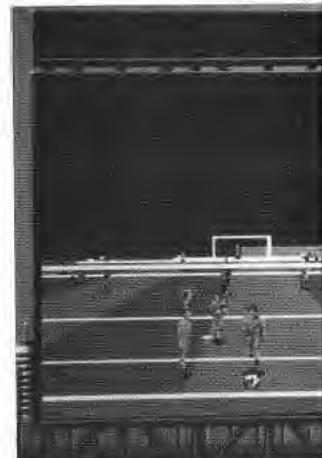
SHADOW WARRIORS (C64, Amiga) er endnu en ninja-simulation. Da jeg ikke har set spillet, kan jeg dårligt udtales mig om det. Pressemeldelsen praler med, at denne arcade konvertering har 6 levels med "interaktiv baggrunds-grafik". Hvad det så betyder, vil snart blive afsøret i vores test-sektion!

SLY SPY - SECRET AGENT (C64, Amiga) bygger også på en arcade maskine, men denne gang skal du styre en spion gennem 9 forskellige levels, der varierer fra biljagt til "guerilla-krig under vandet"(!)

## Microprose

Igen et (hovedsageligt) amerikansk firma, der efterhånden konsekvent udvikler sine spil til PC. Heldigvis konverterer de dem som regel til Commodore bageffter!

F-19 STEALTH FIGHTER (Amiga) er et eksempel på denne politik. Det vil sige, faktisk kom dette spil først til verden på 64'eren, hvor mange nok kendte det som "Project: Stealth Fighter".



I Microprose's nye fodboldspil se



havde på forhånd aftalt et møde med en af firmaets stiftere, og det var ikke smøring han kunne afsøge!

Derfor vel kun naturligt, at Electrocoin specialiserer sig i arcade-konverteringer, og deres første spil er ingen undtagelse. TIME SOLDIER (C64, Amiga) er et meget traditionelt "skyd-på-det-helle" spil.

Derfor springer jeg straks videre til sensationen: nyheden om en helt ny spille-konsol, som Electrocoin snart slipper los på det europæiske marked. "NEO-GEO", som maskinen hedder, er en vaskende revolution! Hvorfor det? Fordi det nu bliver muligt at spille arcade-spil hjemme i stuen. Ikke konverteringer, men den ægte være!

NEO-GEO spillerne leveres på ROM-moduler, der kan rumme (hold nu godt fast) 64 MEGABYTES! Altid rundt, regnet 128 gange så meget som en almindelig Amiga 500... Grafikken er lige så overlegen: Der kan være 4096 farver og 380 sprites på skærmen på én gang! Og så er lyden i CD-kvalitet med flere kanaler, end der er plads til at nævne her!

Godt nok er COMPUTERet Commodore-blad, men det siger sig selv, at en maskine af den kaliber må interessere alle spill-interesserende. Vi vender derfor tilbage med flere oplysninger, så snart vi får dem.

## Horrorsoft

Adventurespil er ikke hvad de har været! Det kan Mike Woodroffe tale med om. Det var ham, der i sin tid stiftede Adventuresoft (Rebel Planet, Kayleth m.fl.), og far den tid var han travlt beskæftiget med at konvertere Scott Adams' eventyr. Idag slår han sine folde i Horrorsoft - et relativt nyt firma,



**Mike Woodroffe er en ægte adventure-veteran!**

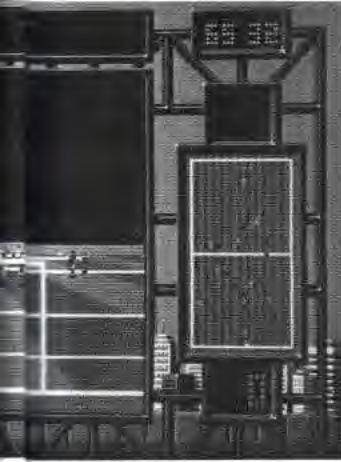
der arbejder tæt sammen med Tynesoft. Hertil har de kun produceret et spil, "Personal Nightmare", som midtdest talt var noget af en skuffelse. Mike gav mig en grundig demonstration af Horrorsofts næste spil, og det ser heldigvis ud til, at de gamle fejl er blevet rettet.

ELVIRA - MISTRESS OF THE DARK (C64, Amiga) er et ikonstyrret eventyr, baseret på en kvindelig TV-stjerne, der i USA er berøget for sin ondskabsfulde humor og sine store fordele.

Mike fortalte, at Horrorsoft allerede er i fuld gang med at udvikle nye spil med samme styre-system som "Elvira". Og spillet virkede da også både hurtigt og brugervenligt - en klar forbedring i forhold til "Personal Nightmare".

Elvira-spillet er fyldt med blodig grafik, og jeg spurgte derfor Mike, om han mente med, at spillet ville blive censureret. Det mente han ikke, der var nogen fare for - "og isvrigt", sagde han -, synes jeg heller ikke det er så slemt. Faktisk er det her billede det mest ulækket i spillet. Det er da ikke så galt, synes du?". Billedet forestillede et sonderlæmmet lig, med hvide orme kravlede rundt mellem de halvrådne krevtriver...

Mike fortalte i øvrigt også, at hans firma allerede er i færd med at designe spil til den nye CD-Amiga konsol. Samme melding fik jeg isvrigt fra flere prominente softwarehuse. Interessant i betragtning af, at Commodore fortsat benægter maskinens eksistens!



sekampen i 3D!



## Gremlin

Monty feberen raser igen! Det stod klart efter besøget på Gremlin's stand, Alle "garvede" spillerne husker Monty Mole - den hættetomme muldwarp, der i starten af '80'erne huserede på 64'eren. Nu er han tilbage, og Gremlin har planer om at gøre ham til den mest opreklamerede figur i spilbranchens historie! Der kommer Monty-bøger, Monty-legetøj, Monty-tegneserier, Monty-tej og Monty-meget mere.

Altsammen i anledning af IMPOSSA-MOLE (C64, Amiga) - et avanceret platformspil fra de samme programmører, der lavede Rick Dangerous. Vi glæder os!



**"Alpha Waves" fra Infogrames. Et spil eller hjernevask?**

## Infogrames

Spilbranchen har i de seneste år fået et mere europæisk tilsnit, og den tid hvor det hele foregik i England, er forlængst forbi. Frankrig er et af de lande, der efterhånden har markeret sig stærkt indenfor spilbranchen, og adskilige franske firmaer var med på udstillingen. Infogrames var et af dem, og var samtidig et af de firmaer, der kunne præsentere flest nye Amiga-spil. Her er et par af dem:

POP'UP (Amiga) er et actionspil, der foregår i forskellige tidsalder. Du skal styre en lille, hoppende bold sikkert gennem de mange platforme.

ALPHA WAVES (Amiga) ser ud til at blive et meget andenrettes spil. Infogrames' Christelle Gesler nægtede faktisk at kalde det et spil - hun kaldte det en "drømmegenerator". Kald det hvad du vil, der er under alle omstændigheder tale om et meget abstrakt program, der udsender nogle mystiske lyde i "alpha-bølgelængden", som "stimulerer højren og fremkalder en dyb, drømme-lignende tilstand". Hmm...

## UBI SOFT

Et andet fransk softwarehus. Jeg havde en del kommunikations-problemer med firmaets repræsentanter, da kun et fåtal af dem talte engelsk (jeg havde spansk i gymnasiet!), men til sidst lykkes det at finde en, der kunne fortælle mig om UbiSofts nye spil.

Det mest interessante er nok ZOMBI (Amiga) - et ikonstyrret grafik-eventyr, baseret på den berøgte splatter-film "Dawn of the Dead". Verden er blevet invaderet af zombier, og du styrer en lille gruppe overlevende, der har sogt tilflugt i et supermarked. Målet med spillet er at finde noget benzin, og flygte i en helikopter.

Jeg fik en kopi af spillet med hjem, og gik straks igang med at anmeldte det. Men da jeg opdagede en del fejl i programmet, ringede jeg til UbiSoft for at høre, om det nu også var den færdige version der havde givet mig. Det var det ikke, og da vi (i modsætning til de udenlandske blade) aldrig anmelder ufærdige spil, må du vente lidt endnu på anmeldelsen.

## ELSPA

Ovenstående de står for "European Leisure Software Publishers Association" - en forholdsvis ny sammenslutning af europæiske spilfirmaer. ELSPA havde deres egen stand på showet, så jeg sluttede min rundtur med et kig indenfor at høre nærmere om organisationens arbejde.

ELSPA siger selv, at deres vigtigste opgave er at udbrede interessen for computerspil og hæve spillerenes kvalitet. Samtidig samarbejder man med den engelske anti-pirat organisation "FAST", og udøver diverse lobby-arbejde for at fremme spilbranchens interesser.

ELSPA inddanner desuden en lang række data fra sine medlemmer (naturligvis på en stort forlig basis), og man går i det hele taget meget for at følge med i, hvordan computermarkedet det udvikler sig. Det betyder, at vi nu pludselig har fået adgang til en langt større viden om hjemmemedierernes verden. Det der var gæt og gisninger, er nu håndgribelige facts. Og det er kommet mange overraskelser ud af:



**"Loom" er Lucasfilms næste eventyr (Amiga).**

ELSPA har f.eks. netop foretaget en omfattende undersøgelse af, hvor mange spil, der bliver solgt på de europæiske markeder, deriblandt Skandinavien. Resultatet ligner umiddelbart en positiv overraskelse: Skandinavien ligger faktisk i den øvre ende af skalaen, når man sammenholder spisalaget med vores indbyggertal - faktisk overgår vi kuri af England og Vesttyskland. ELSPA mener imidlertid, at salget burde være endnu større, fordi computerne er mere udbredte her end i resten af Europa, og de giver piratkopieringen skylden. Selv om meget tyder på, at piraterne er ved at blive "umoderne", udgør de alltså stadig et problem.

En anden undersøgelse (foretaget i Italien) viser, hvad folk primært bruger deres computer til. Og resultatet er en bekræftelse af det, de fleste for længst har indset: 73,5% af alle computer ejere bruger næsten udelukkende deres maskine til at spille på! Spil er altså den suverænt mest udbredte anvendelse for hjemmemedierne, og interessen er stærkt stigende. Hvem sagde "Game Over"?

## Mini-Max Ram

Vær på kant med fremtiden. Nu hvor der kommer en ny Amiga med 1Mb Ram som standard vil softwaren også kræve mere kapacitet. Med Mini-Max kan du bygge din Amiga 500 ud til en Amiga 2000 med op til 2,5Mb Ram.



512 Kb monteret kr.: incl. Gery adapt. 1595,-  
 1,0 Mb monteret kr.: incl. Gery adapt. 2295,-  
 1,5 Mb monteret kr.: incl. Gery adapt. 2995,-  
 1,8 Mb monteret kr.: incl. Gery adapt. 3595,-

**star**

Vi har også de nye business-Printere, med 8 timers tilkaldeservice i garantiperioden. Ring.

STAR LC-10 144 tegn pr. sekund .....	1.945,-
STAR LC-10 Colour .....	2.695,-
STAR LC24-10. 24 nåle m/utal af skriftyper .....	3.595,-
Arkfoder til alle LC printere .....	fra 1.090,-
Parallelt interface til NL-10 incl. kabel .....	695,-
Farvebånd til alle STAR modeller .....	(God pris) ring
Commodore MPS 1550 colour, ny model .....	2.695,-
Commodore MPS 1230 .....	1.695,-

## Diverse

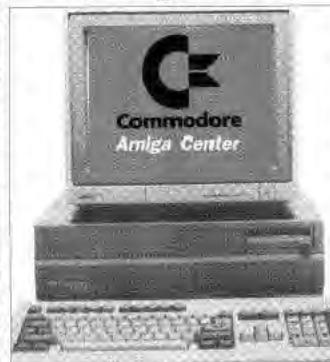
3,5" Intern drev til Amiga 2000 .....	1195,-
Multiplayerkabel .....	248,-
Nye Amiga Bøger .....	fra 248,-
Joystick .....	fra 99,-
Joy-Stick m/ auto-Fire .....	268,-
Formstøbt støvlæg til A500 .....	149,-
Kickstartromskifter .....	295,-
Kickstart ROM 1,2 eller 1,3 .....	250,-
Workbench set 1,3 .....	238,-
5,25" drev .....	fra 1445,-
Musemåtte fra .....	69,-
Bootsselector (DF 0 - DF 1) .....	148,-
Rejsebox til 10 disketter .....	fra 39,-



Vi importerer selv vores disketter direkte fra anerkendte japanske og europeiske fabrikker. Kvaliteten er garanteret høj, derfor giver vi 100% garanti. Vi har alle KAO + 3M mærkevarer på lager.

Varenavn .....	Pris w/100 stk.
5,25" DSDD 48ppi i box med udstyr .....	2,95
5,25" DSDD mærkevarer .....	fra 5,95
3,50" MF2DD .....	5,95
3,50" MF2DD Extra kvalit. SONY-NN 6, 95	
3,50" MF2DD i 5 farver, KAO NN ..7,95	
3,50" MF2DD KAO mærkevarer ..11,95	
Diskbox m/lås til 100 stk. ....	84,00
Originale Amiga labels i 5 farver ..0,50	
Rensedisketter .....	fra 49,00

**Amiga 2000  
+ udstyr til  
1/2 pris!!!**



Gældende for alle der er igang med en videregående uddannelse.  
 Husk at medbringe dit studiekort  
 Ring og hør nærmere!!!!

**Ny  
smart  
Amigamus**



JIN-MOUSE er navnet på denne nye og meget præcise mus til din Amiga. Den har en oplosning, der svarer til ca 280 DPI, hvilket betyder, at du ikke skal bevæge musen så langt som hidtil.  
 Leveres med en smart mus-mætte.

**495,-**

**BANZHA**  
*du*

Tlf.: 45934411  
 Fax.: 45934407

Lyngby torv

Vi leverer til hele Norden. Levering inden  
 Forbehold for prisændringer og trykfejl.

# 1 års garanti på alle varer!

3,5" drev til  
Amiga, Senator



med afbryder, bus, super slimline, støvklap  
og 70 cm kabel. lydles. Meget hurtig  
acestid

1195,-

## Tilbud

Den bedste farvemonitor til  
Amiga . PHILIPS CM8833.  
Oplosning 600x285,  
Indbygget stereo-lyd.  
Med grøn knap til tekst

2495,-

Stereo Soundsampler  
Midi - Interface

En soundsampler forbindes via kabel til en computer. Herefter er det muligt, via de 2 indgange på sampleren at optage lyd med en mikrofon eller via en linie-udgang fra båndoptagere, radio, pladespiller eller CD. Lyden bliver optaget digitalt (omset fra analog- til digital-data) hvilket betyder at man kan arbejde med den inden i computerens hukommelse. Alle med danske manualer

Alcotini

Creative Sound Systems  
Smart Sound fra:

398,-

Commodore

Amiga 500 + PHILIPS farveskærm CM 8833  
incl. kabel og 3 spil + Joy-stick  
kæmpetilbud Nu Kun 7.195,-

...også tilbud på andre pakkeløsninger!

A590 - fremtidens  
Harddisk til  
Amiga 500



Med A590, der er kombineret harddisk og RAM udvidelse, der får den populære A500 op på siden af den professionelle A2000. A590 består af en Epson slimline 3,5" 20Mb Hardisk på 80 ms, SCSI interface med plads op til 2Mb RAM i indbyggede sokler. Ydermere

har A590 også indbygget en DMA-controller der får overførselshastigheden op på 2,4Mb/sek. Et fordelagtigt valg til din A500.

4895,-  
incl. sokler til 2Mb Ram.

5595,-  
Med 512Kb RAM monteret

ΔHYUNDAI  
2400 Baud  
Modem

100 % Hayes kompatibel og fuld softwarestyrer, leveres med tre terminalprogrammer (JR-Comm, Amicomm, Comm). Med Modemet følger også navne og telefonnumre på en lang række databaser i Danmark. Incl. kabel

Særpris:

1895,-

Ramudvidelser:

512 Kb intern til A500 895,-  
512 Kb til A590 695,-

5,25" drev  
til Amiga

Med afbryder, bus og super slim-line. Fuldstændig lydles. Omskifter mellem 40 og 80 spor. Evt. med ekstern strømforsyning. Så er det MASTER 5A-1. Også PC-1 kompatibel, fra:

1545,-

AF  
datamedier

10.2800 - Lyngby Giro 7 52 51 33

48 timer i DK. Priser er incl. moms.

# ART GALLERY

Hej alle sammen! Grafik-Kim er tilbage i fuldt flor, med denne måneds billede, tegnet af læserne selv. Der bliver som sædvanligt uddelt præmier med gavmild hånd, og måske, men kun **MÅSKE** er du blandt de heldige...

At Kim Holm

**E**fter at have forberedt mig visuelt hele weekenden med de 10 obligatoriske videofilm, vil jeg nu igen kåre en suveræn vinder, hvilket selvfølgelig er svært med så mange i opløbet.

Jeg vil i disse første par spalter begrænse mig til brok og diverse der ellers falder mig ind, derefter fortsætter jeg linien fra sidst og anmelder hvert enkelt billede.

Denne omgangs tilsendte bidrag har glædet mig ved at holde en god standard. Det lader til at der kæmpes hårdtude omkring for at få undertegnede til at sprætte i bøssen. Hvilket jeg så vil gøre. Men først en kommentar til et hensygnende marked.

## Fantasiens marked

Der var en gang jeg syntes om at anskaffe mig nye programmer, programmer der kunne være interessante for en pixelflytter som jeg. Det være sig spil eller såkaldte seriose. Det lader bare til at intet revolutionerende prøves. Nu er alt bare en version 2, 3 eller 4.

Jeg forstår ideen med at fylde på, men det er altid de samme det kommer an på. Alle andre står bare og ser måbende til.

Electronic Arts er suveræne med deres Deluxe Paint og NewTek udvirker undre for H.A.M. standarden, men hvor er outsiderne, genierne eller talenterne der med odds 1:100 kommer bagfra og slår alle de etablerede?

Dan Silva (ham med Deluxe Paint) har selv sagt at det er begyndt at kede ham, at han måske endda vil skifte fra Amiga til noget med mere nosser. Tag eksemplet fra den litterære verden. Det har ofte vist sig at en lovprist debuterende forfatter blot er et synonym for en meget mere kendt eller berømt en af slæssen, som er vant til at køre i de samme blækklatte om og om igen hele tiden, kogende suppe på gamle ben.

Hvis det er det der skal til, så vil jeg anbefale de store softwarefirmær at gøre det samme. Ikke for at udgive billigbøger eller noget man ikke kan være bekendt, men virkelig skabe nye tanker. For min skyld kan Electronics Arts kalde sig "Now We are Really Going to Kick some Ass" og Dan Silva tage navne forandring til "Rubber Duck", bare de ville have det sjovt imens, og kun tænke på at tænke anderledes.



"BRYSTER" - 500 kr.



"HAJER" - 300 kr.



At Kim Holm



## "PLEASE!!!"

Da jeg ikke kunne stå for dette simple ønske måtte jeg med grædende knæ se mig nedlagt til at tilskrive Frank R. Jensen en suveræn 3. plads og 200 kr. Selvom man kan sige at midlerne der til virker afvæbrende og meget unfair mod en sårbar kunstner som jeg, så er det trods alt, som i kan se, en effektiv måde at nå igennem måløjet på. Men den virker kun få gange, så gør jer ingen forhåbninger, da jeg har overvejet at gå i biografen og se Sylvester Stallone i "Tango & Cash" og derved lære at fornægte sådanne angræb mod min sårbar sjæl.

Jeg regner med at blive usårlig, dumme mennesker ved ikke hvornår de skal

de, men som sagt har jeg ikke haft denne, sikkert redselsfulde, oplevelse endnu, så "Sten & Stoffer: Please" har haft let spil. Her er det dog også tale om en slags kopi, jeg har ikke set det aktuelle billede, men ved at Sten & Stoffer findes som billedbog. Men hvad pokker, alle midler gælder i kampen om hård valuta, og det er jo stadig kun mig der bestemmer, Ha! Hæ!

Jeg synes det er et meget, meget kært billede. Jeg kan ikke knytte de store kommentarer til det andet end at det ser helt rigtigt ud og man ligefrem kan høre en karklud blive vredet. Prøv selv at finde på næste gang, det lader til du har fælning med faget.



"PLEASE" - 200 kr.



"PHHSSSSSTT" - 100 kr.

## "BRYSTER AF STÅL"

Efter at have provokeret på d'enne måde vil valet af månedens vinder måske virke lidt selvmødsgivende. Der findes mindst en hel bog fyldt med billedeforsamme type. Denne bog er propet med velskabte metalkvinder, der vrikker trækt med deres perfekte svejsninger, illustreret på fremragende vis af japaneren Hajime Sorayama. Grunden til mit vaag er dog, at denne "kopi" er næsten lige så dygtigt tegnet som den gamle mesters. Jeg ved at originalitet har været ment som den røde tråd på disse sider, men god udførelse kan også også score ved en gammel romantiker. "Rosita" (jeg ville gerne have tilføjet Carmen - bare se barmehø, he!), er selvfølgelig et produkt af Flemming Jensens talent.

Du har en god metaleffekt i dyret, og lyset er meget flot ramt, men tæppet har du ikke været helt omhyggelig med. Det betyder ikke så meget i denne form, jeg holder selv meget af at holde et løst look i dele af mine billeder.

Placeringen er god på en helt rigtig sort baggrund. Dit navnetekst hænger også det helt rigtige sted og giver lige vægt. Flot, lad mig se noget mere. Men husk det er ikke skenhed alene.

## Flemming Jensen



## "INTELLEKTUELLE HAJER"

For at det ikke skal være logn, har jeg i denne måned også valgt en anden plads, som går til ingen mindre end Trond E. Haveland fra vores skandinaviske naboer (dem med Ubåden).

Men i Tronds version er det også ikke ubåde, men hajer der hjemmeger de paranoide svensker. Jeg synes det er en sjov måde du anskueliggør dette på. Som sort/hvid illustration ville den også have gjort sig som satirisk kommentar f.eks. i en avis, humoren er fuldt på højde med mange af disse. Rent illustrativt har du præsteret en god indsats. Dine figurer er virkelighedsstro med gode skygger og mimer.

Måden hvorpå den samme blå farve går igen i himmel og vand kun adskilt af en andytning i vandoverfladen, er meget overbevisende udført. Jeg elsker den slags forenkling, især når det passer til stilien i resten af billedet. Eneste anke jeg måtte have, er at det som helhed virker lidt stift ved første øjekast. Men dette kan for en stor dels vedkommende tilskrives den grå kas-

se med tekst i hjernen, som måske kunne have fået et andet udseende, eller være placeret anderledes.

Prov næste gang at lade et hvitt felt stå tømt i bunden til teksten. Det kan også være en god idé at give billedet en ramme, da store farveflader har en tendens til at "flyde" ud af skærmen. Ellers er billedet "hal" kompetent, og viser dit talent udi denne genre.

## "Phhsssst"

Lyden af maling der rammer den kolde mur, mens man står og træpper af kulden, der sætter sig i ens fingre og tæer. Det natlige tog leder til at blive en succes. Endnu har vi ikke hørt den glammen af schæfere under der varsler ubudne gæster i blåt.

Snart har vi lagt sidste hånd på værket "Graffiti Man, Dedicated to COMPUTER, Made by Jan" blip! "Fjordside". En brat opvågne foran skærmen fortæller, at det hele kun var en drøm. Det behøver ikke være så besværligt når man er i besiddelse af en Amiga. Jeg har også været hele turen igennem med Hip Hop og Graffiti. Dog har jeg ikke lavet ret meget ulovligt, hvorfor gøre det når man kan tjene fedt ved en legal tøns. Du har en udmarket streg der ligner hvad den står for, fed graffiti!

Gode klare farver, gode mønstre og detaljer. Hvorfor ikke fortsætte med at fyde på, mere baggrund og gang i den? De der kugler i siden er for let sluppet om ved det. Kom så, fyr den af til næste gang vi ses. Dit første legale job er i hus? 100 kr. tager hele turen til Risskov, med først afgående jumbo-jet. Til lykke med det.





## Manualen

Manualen er som sædvanlig på engelsk. Den gamle version var en kortfattet oprensning af faciliteterne i et "tekniker til tekniker sprog". Den nye manual har fået et kraftigt løft - både pædagogisk og designmæssigt. Den starter med en række "komme-gang-øvelser", forsætter med en referencesektion og slutter med diverse appendixes samt et udmærket stikordsregister.

## Mangler

Når man placerer en genereret tekst på siden, kan man få hjælp i form af et "Grid" (et usynligt netværk) eller i form af henholdsvis højresliding, venstrestilling eller centtering. I de 3 sidstænkte tilfælde mangler der mulighed for at kunne kontrollere koordinaterne til den vertikale placering.

Overscan-formater er ekstra store sidesøjler som bruges i TV- og video sammenhæng, for at få billedet til at gå helt til kant af skærmen. TV\*Text Professional har 3 standarder for overscan-indstilling, men absolut ingen angivelser af, hvor store disse er. Planlægger man at bruge TV\*Text alene, er dette intet problem - og det er det heller ikke i samarbejdet med TV\*Show, som stort set er "altædende". Men i samarbejdet med alle andre IFF-programmer er det problematisk ikke at kende den nøjagtige overscan-størrelse, da overscan desværre IKKE er standardiseret i IFF-formatet.

Denne afprøvning af TV\*Text Professional har været udført på en Amiga 2000 med 3 Mb RAM. Ifølge manualen skal programmet kunne køre på en Amiga med blot 512 Kb RAM - også High Resolution. Jeg vil belæg aftidligere erfaringen tilslade mig at tvivle. Manualen er som altid skrevet med henblik på amerikanske forhold - og det amerikanske fjernsynsformat NTSC kræver betydelig mindre bukommelse end det europæiske PAL-format.

## Fejl

Ovenstående mangler er stort set irritationsmomenter, som det er muligt at tage forholdsregler overfor, hvis man kender dem. Men der er en tåbelig og helt unødvendig fejl i såvel TV\*Tekst som TV\*Tekst Professional: Et elendigt farvevalg i skærm-oplysningerne som til tider gør disse ulæselige - og dermed ubrugeligt!

Til requesters, menuer, hjæl-

petekster etc. er et program nødt til at hente farver fra den til enhver tid gældende palet. Som oftest i et IFF-program anvendes udelukkende paletten farve 0 og 1. Sørgerman derfor i sin palet-opbygning for at have en rimelig kontrast mellem disse 2 farver, så er alle nødvendige skærm-oplysninger læselige.

TV\*Text Professional bruger desværre hele 4 af paletten farver til sine skærm-oplysninger. Med den standardindstillede palet ser det uden tvil "smart" ud på reklamebilleder. Til almindelig praktisk brug er det ufunktionelt. Det betyder nemlig, at disse 4 farver i paletten skal være i indbyrdes kontrast.

Man er altså tvunget til at opbygge paletter, hvor 4 af farverne skal "bindes" til at gøre programmet læseligt, FØR man giver sig til at vælge de farver, som er hensigtsmæssige for løsningen af den konkrete opgave. Det er en helt unødvendig fejl, som vil være meget nem at rette. Så lad os få en lynhurtig opdatering som retter den!

## Konklusion

Til trods for farvevalget i programmets skærm-oplysninger, så er TV\*Tekst Professional et velfungerende program til TV- og videotekstning. Programmet er stabilt, det er rimelig nemt at lære de grundlæggende tekstningsfunktioner, og der er et utal af variationsmuligheder for den mere øvede bruger. Brugen af standard bitmap-fonte, understøttelsen af colortext og muligheden for at skrive skrifttype-bibliotek giver adgang til en stor og varieret mængde skrifttyper. Såst, men ikke mindst, så respekterer TV\*Tekst Professional Workbench og multitasking-miljøet på Amigaen, samt følger de gængse IFF-standarder så samarbejde og datagenbrug mellem det og andre grafiske Amigaprogrammer er muligt.

## Fakta:

TV\*Text Professional importeres af Starlite Software Tlf: 86 80 41 44. Programmet leveres med 3 disketter med Zuma Fonts med danske tegn til en vejledende udsalgspris på kr. 1.895,- inkl. moms. Har du i forvejen TV\*Text, kan du i stedet købe en opdatering uden medfølgende font-disketter for en vejledende udsalgspris på kr. 895,- inkl. moms.

# AMIGAPRODUKTER MED GARANTI OG TIL LAVPRIS!!

Få en printer med GRATIS tilbehør til spotpris:

- 1 stk. Goldstar PT-160M med NLQ
- 1 stk. Traktor papir-fremfører
- 1 stk. Farvebånd
- 1 stk. Parallel printerkabel 1.8m
- 500 stk. Printerpapir til traktorfremføring.

1 års garanti.

Pris Incl. moms KUN.... 1.695,-

### Tekniske Specifikationer:

Printmetode: 9 nåles matrix

Printhastighed: NLQ - 35 tegn/sek., 10/12/17 CPI

Draft - 160 tegn/sek. 10/12/17 CPI

Skrifttyper: Pica, Elite, Enlarged og Condensed

Emulering: Epson FX og IBM Proprinter

Interface: Centronics Parallel

Papirfremføring: Friction og Traktor

OBS!! Bestil nu - begrænset antal - prisen er helt i bund!!



## Mer' billig hardware

Før: NU: 3.5" Amigadrev, afbr., gnf. bus 1.695,- 995,-

5.25" Amigadrev, 40/80 spor, osv 2.495,- 1.295,-

A500 RAM m. clock og afbryder 1.295,- 995,-

1 års garanti på alle ovenstående produkter

Alle priser er vejledende udsalg incl. moms.

## Danmarks billigste Amiga-harddisk

Hvis du kender en, der har en brugt PC-harddisk, kan du få dig en billig harddisk løsning til din Amiga. A.L.F. controlleren og den medfølgende software kan klare ærterne for dig. Bestil vor A.L.F. brochure i dag.



- AMIGALEVERANDØREN TIL HELE DANMARK

GRAFFITI DATA

Nørreskov Bakke 14 . 8600 Silkeborg  
Tlf. 86 82 18 55 . Fax. 86 80 03 27

# Secret Service

## CONFFLICT EUROPE

Tredje verdenskrig er ikke nogen skovtur, men med disse tips skulle chancen for succes være lidt større. Hvis man vælger at dirigere Warzawa-pagten er der ingen problemer, og man burde sagtens kunne vinde alle scenarios. Jobbet som NATO-leder er betydeligt sværere, fordi de konventionelle WAPA-styrker er så overlegne.

Det kan godt betale sig at slå til mod fjendens forsyninger (supplies), f.eks. med luft-missioner som "Deep Strike" og "Iron Fist". Efterhånden som den røde hær løber tør for forsy-

ninger, vil enhedernes "strength" begynde at falde. Den hurtigste måde at udlette dem på, er at lade flere af sine egne styrker "rotte sig sammen" mod dem.

Man kan vinde krigen helt uden brug af atom-våben, og det er faktisk på den måde, at man får flest points. Under alle omstændigheder bør du være meget forsiktig - især med de meget omfattende angreb - dvs. dem, der krever to kodeord. Ellers risikerer du at løbe ind i et "full scale" angreb, og du ender med en score på 0%!

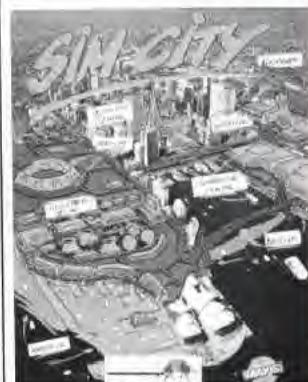


## SIM CITY

Tak (og selvfølgelig spil-præmie) går til Ulrich R. Jensen for dette tip til Amiga (512K) versionen af denne klassiker fra Infogrames:

Har I aldrig drømt om 553 millioner i Sim City? Jeg har bikset et program sammen, som burde kunne klare den sag. I sører bare en by, taster programmet ind i AMIGABASIC og runner det. Indtast derefter source navnet (den oprindelige bys navn), og derefter destination navnet (den nye bys navn). Disse to navne må aldrig være de samme, da din by ellers vil komme til at se lidt sjov ud.

```
INPUT "SOURCE NAVN";a$  
INPUT "DEST. NAVN";b$  
OPEN a$ for INPUT as-1  
OPEN b$ for OUTPUT as-2  
c$ = INPUT$(&HC24,1)  
PRINT-2,c$;  
PRINT-2,           CHR$(32);  
CHR$(255);      CHR$(255);  
CHR$(255);  
x = LOF(1) - &HC24  
c$ = ""  
c$ = INPUT$(4,1)  
c$ = ""  
c$ = INPUT$(x/2,1)  
PRINT-2,c$;  
c$ = ""  
c$ = INPUT$((x/2)-4,1)  
PRINT-2,c$;  
CLOSE-1  
CLOSE-2
```



## THE UNTOUCHABLES

I sidste nummer bragte vi en snyde-rutine til Amiga-versjonen, og nu må det være 64'erens tur: Skriv "TECHNIQUE" på titelskærmen, og du kan bruge F-tasterne på følgende måde.

F5 - Ekstra tid  
F7 - Ekstra energi  
F1 + venstre piletast - Næste level



## IT CAME FROM THE DESERT

Her er en af løsningerne til dette flotte spil fra Cinemaware - indsendt af Brian Harfeld i Trænæbjer.

### DAG 1:

Begynd morgenen med at vænne dig til spillet og personerne. Når Geez kommer med "rock samples measure" skal du få Biff til at sende dem til "Government Labs". Hvis du vil, kan du gå ud og samle det første stykke, du skal bruge. Gå til syd-vest Volcano, hvor du vil møde den første myre. Skyd vildt på dens følehorn. Når du har dræbt den, vil du få dit første stykke bevis. Bring det straks til laboratoriet.

### DAG 2:

Omkring klokken ni skal du køre til et hvilket som helst sted. Du vil sikkert løbe ind i Ice og hans bande, som vil have dig til at lege "Chicken". Følg linjerne i midten. Ni ud af ti gange, vil det være Ice, der taber. Prøv at være hjemme klokken 12, da Jackie dukker op på dette tidspunkt. Gå med hende til uheldet og check alt omkring det. Tag kødstykket og det flydende. Slut dagen med et besøg i drive in'en. Her løber du ind i Ice og CO, som starter et slagsmål - sørge for at slå først!

### DAG 3:

Dette er en stille dag. Der sker ikke andet, end at en af dine venner kommer forbi med en myres følehorn. Brug resten af dagen med at besøge nogle af de lokale seværdigheder og samle dine laboratorie resultater.

### DAG 4:

Nu begynder der virkelig at ske noget. Først får du resultaterne af geologerne. De siger at det flydende stof på strømpen tilhører en 4 ton tung myre. Gå til politistationen kl. 12. Betjensten vil give dig en optagelse af en myre, som du kan afspille på

vej til laboratoriet. Giv Biff en opringning for at høre, hvordan det står til. Når du kommer hjem, skal du starte en samtale med Jackie. Svar nej til alt, hvad hun siger. Saml alle dine resultater, og give dem til borgmesteren. Det vil normalt være nok til, at han står alarm. Ellers må du bare ud og finde lidt mere...

### HOSPITALET

Det er muligt at komme forbi de to sygeplejersker, hvis du er hurtig nok. Lægerne og vagterne er hurtigere - de behøver bare at trøde dig, for at fange dig. Du skal først hen til elevatoren, der er placeret midt i bygningen. Du skal nu tage hele vejen ned, men for at komme ud skal du lokke vagterne væk.

### DEN SIDSTE DEL

Nu skal du prøve at komme hen til myrernes hule. Brug så mange folk, som du synes er nødvendigt for at få dem væk fra hulerne. Når stedet er ryddet, vil det være ødelagt for altid. Tillykke! Disse tips vil kun hjælpe som en guide til spillet. Du kan meget mere, end det der står her. Prøv selv!

### X-OUT

Køb det billigste rumskib, og placer det. Vælg nu den mindste skud-type, placer den over ekspedientens ansigt og tryk på skydeknappen. Du skulle nu have 500.000 credits!

### BARBARIAN

Vi gør opmærksom på, at dette spil er til Psygnosis-udgaven, Amiga versionen. Skriv "04 08 59" på titelskærmen for at få evigt liv.

### DARKSIDE

En noget usædvanlig snyderutine til Amiga-versionen af dette Incentive-spil: Hold skydeknappen nede sammen med "2" og "8" for at se de digitaliserede billeder af programmørerne(!)...

## THE BARDS TALE II

Begyndelsen til et svært RPG som dette kan være frustrerende, og derfor har Michael Sherman Nielsen sendt os nogle begynder-tips:

Begynd med at samle en gruppe på kun 5! En fighter, en paladin, 1 bard, 1 magician og 1 conjurer. Gå nu rundt i byen, indtil du finder nogle "sorcerers". De vil nu begynde at lave en masse ninjaer. Det skal man bare lade dem gøre, for illusionerne vil bare forsvinde, nærens karakterer "disbeliever". Bliv ved med dette, indtil du ikke giver længere, og Experience pointene (XP) vil rulle ind.

Nu skulle dine mænd have nok XP til at gå flere levels op. Gå nu hen til begynder dungeon'en. På 1. level er der ikke noget af betydning, så gå derfor straks ned til level 2. Her vil du finde "The winged creature" - 16 syd, 1 vest for trapperne. Når du har fået fat i den, skal du gå op til det nordøstlige hjørne af hulen. Lad din conjurer kaste "LEVIT", og gå ned gennem hullet.

Nu skulle du være på 3. level. Herfra vil du blive teleporteret mod syd i hulen. Gå herfra 15 nord og 4 øst. Her skal du sige "MANGAR" til "The Magic Mouth". Gå nu 12 vest og 8 syd, og sig "PASS" for at komme videre til 4. level.

Her skal du finde prinsessen og dræbe "The Dark Lord". For at komme forbi dobbelt-dørene skal barden spille sin sidste sang "The Watchwood Melody". Når du har fået fat i prinsessen, teleporterer du dig til udgangen ved hjælp af "APAR" - ellers er

det en lang gåtur hjem. Når du kommer ud, vil kongens troldmånd give hver mand XP'er nok til at komme op i 13. level.

Nu nogle tips for dem af jer, der er kommet længere:

\* TOMBS (1. level): Byens navn er "PHILIPPI", og den gamle mands stav er "OLD". For at komme igennem første "snarre", skal du dræbe "toxic giant", hvorefter du vil få en fakkel. Giv den til den gamle krigere, og lad ham gå forrest.

\* FLANKARS FORTRESS (2. level): "snarre" 2: Vælg den venstre dør.

\* Den mystiske "dreamspell" har koden "ZZGO". Den kan teleportere dig til enhver dungeon 1-7.

\* FORSKELLIGE PASSWORDS: Maze of Dread = "DREAD", Crypt = "GREY CRYPT"

\* MASTER KEY - brug den for at komme igennem "Iron Gate".

\* MANGEXP: Find nogle monstre, der laver illusioner, og få din sorcerer til at caste "DIL". Illusionerne vil forsvinde. Lad dem bare blive ved med at lave illusioner - de kan ikke gøre dine mænd noget, og XP'erne vil strømme ind.

Alle disse tips er skrevet til Amiga-versionen.



## TIP OG VIND

ALLE læsere, der får deres tips trykt her i bladet, bliver belønnet med spil til deres computer. Jo flere tips du sender, des større er chancen for, at nogle af dem bliver trykt. Så hvis du sidder inde med tips, løsninger eller kort til tidens populære spil, så ville det være godt dumt ikke at sende dem til:

### "Secret Service"

Det Nye Computer  
St. Kongensgade 72  
1264 København K.

### Denne måneds heilige vindere er:

Ulrich R. Jensen, Slagelse  
Brian Harfeld, Trænæbjer  
Preben Jensen, Odense  
Michael Sherman Nielsen, København



Hvis du sidder fast i et spil, som ikke er nævnt i denne sektion, så anbefaler vi at du indrykker en annonce i vores læsermarked under rubrikken "Opslagstavlen".



## KØBES:

Microprose Soccer til C64 (disk.), skal være original. Max 150 kr. 42 181064

Amiga: tegneprg. og forsk. bogstavtyper til video film (skal bruges som forekst til videooplæsler). 75 173610

C64 båndspil: Wrestling med Hulk Hogan, eller andre wrestling spil. 74 543543

Amiga-spil købes. Double dragon 2, Kings quest 1, 2, 3, 4, Larry 1 og Goldrush. God pris givses. 75 167599

C64 bånd/disk: "Arena". Henv. mellem 17 og 22. 86 109298

C64 disk: Defender of the Crown (eng.). God pris givses. 31 535650

C64 bånd: Stunt car racer, Batman the movie, Operation Wolf. Pris pr. stk. 120 kr. 42 912001

Er der nogen der har et eksemplar af Amstrad bladet (angået 1985), nr. 3. Så RING! Pris: 100 kr. 42 392849

C64: Superstar ice hockey købes, eller muligvis andre spil i samme stil. Spillet er fra Mindscapes. 86 279202

C64: Turbo assembler købes for max 100 kr. Thomas. Bedst til. 15-17. 53 836917

Amiga 500 med TV-modulator og diskss. Kr. 3100. Evt. m. ekstra driv (800 kr) og rammeviddelse (800 kr). Kr. 1900. Indst. på telefonsværter mellem 8-15. Randers. 86 404076

C64: The Double, Kenny Dalglish Football. Henv. Tønnesby efter 20. 97 938159

C64 båndspil: Castel, Batman the movie, Rick Dangerous, Dragons last, Power drift, Wargames. World games. R-type, Barbarian II, Ghostbusters II, Wonderboy III. 74 754543

## SÆLGES:

C64 disk: Times of lots. Spillet er originalt med manuel og kort. Jeg diskstutter gerne prisen. 42 165381

C64 bånd: Chase HQ., Batman, Platoon og Last Ninja II. Prisen kan diskuteres. Henv. Kenneth. 86 229470

Sidder du fast i et adventurespil? - Jeg har mere end 400 komplette løsninger! Pris pr. stk. - kun 20 kr. Gratis løs. fremmedes mod. frankeret. Svarvært. Har også tips og løsninger til mange actionspil. Evt. bytte. Henv. nærmere på tlf. 86 272517

C64: Altered Beast sælges for 155 kr. Henv. Lazze m. 18-19. 53 888494

C64 g1. model. Båndstation m. bånd. Diskstation med 30 disketter. 2 joysticks. Mægtig velholdt. Henv. Jan. 2500 kr. 86 466275



## KØB · SALG · BYTTE · OPSLAGSTAVLEN

**De frie markedskræfter råder i Computers læsermarked. Hvor ellers kan du annoncere GRATIS - for øjnene af næsten 250.000 læsere!? Send din kupon i dag!**

Printer, Brother HR-5C. Passer til C64. 97 361045

C64 med disk drive 1541 II, båndoptagere, 60 disketter, diskbox, diskstutter, 20 bånd, 1 joystick + 1 rørelsekontroll. Pris 2700 kr. Henv. Sten, næst efter 18. 62 622636

C64, meget velholdt, 2 joysticks, diskdrive 1541, datassette, grøn Philips skærm, kun originale spil. 4000 kr. 97 548404

ATARI ST - originale spil. Sælges for under halv pris! Ring og hør nærmere. 66 272517

Amiga 500 m. mus, 2 joysticks + diverse spil og programmer. StarLC10 farveprinter. Alt 5 mdr gammelt. 6000 kr. Evt. dels. 98 360111

C64 med båndstation, 15 bånd og nogle computerblad. Pris 1200 kr. Henv. René. 98 4218706

D&D players handbook og game masters handbook. 8 figurer. 4 sværd og trolddom bøger og den prisbelønede rollespilspilog "Invasion 1066" + delbladet. - sælges for 320 kr. Skiv til: Jon Stephensen. Nr. Alle 42 1tv. 4400 København. Kr. 1500. Henv. Lars på tlf. 42 171941

C64 med 2 båndoptagere, Compa 80 kapself. lys pen, RS232C interface, 2 joysticks, 6 bøger (bl.a. Programmers Reference guide), har intetbygget reservenk. Kr. 1500. Henv. Lars på tlf. 42 171941

Atari ST: Originale spil. Mange nye. - Ghoulies and ghosts, Zenomorph, Kickoff, Double dragon 2, Ninja warriors, Future wars, Turbo outrun, Ghostbusters 2, Space Ace mm. Kr. 180-230. 42 331948

C64 m. båndoptagere og spil. Bl.a. Rambo 3. Læst mindst 2 og mange flere + 2 joysticks. Ca 1800 kr. Kontakt Allan Bach på tlf. 75 642850

Originale spil og programmer til Amiga og C64, Stort udvalg. Ring og hør nærmere! 86 272517

C64 bånd: Space pilot, Crazy kong, Rambo, Kana, Curse of Sherwood, Winter games. Alle originale. Spil og rørelsekontroll. Prisen snakkes vi om. 42 225338

Nintendo TV-spil. 3 mdr. gammelt. Med 4 spil, bl.a. Life force og Super Mario bros. 2000 kr. 97 182069

3 stk. terminaler ADDS 2020 m. danske keyboards. Pris pr. stk. 2300 kr. Samlet salg: 6000 kr. 31 200742

C64 båndspil: Airborne ranger, pirates, knight, orc, red storm rising, speedball, president is missing, sorcerer lord, rackem, war in middle earth, capt. blood, total eclipse, defender of crown, not a penny more, solid gold. Pris pr. stk. 100 kr. Samlet pris: 700 kr. 31 854470

C64: Gunship, Stealth fighter. Pris: 400 kr. Spørg efter John. 48 384080

C64 båndspil: Collapse, Thrust, Pegak Factory, Phantoms of the Asteroid, Crystal castle, Highway encounter. Henv. Allan efter 17.00. 75 322053

C64 med 1541 II og båndoptagere, joystick, diskbox, båndstøi og 20 disketter. Pris: 2200 kr. 42 861805

3,5" disketter sælges for 8 kr pr. stk. Mængderabat ved 100 stk. og derover. Henv. Brian. 88 590138

12 Amstrad båndspil (originale) - 350 kr. Vic 20 + 16k RAM udvidelse - 400 kr. 31 951402

C64, båndoptagere, joystick, kr 800. Action Replay 4 + graphics support disk, kr 600. Henv. Martin. 42 200951

C64, diskstation 1541. Epyx fastload, Dolphin pos. diskbox, 165 disketter og 1 joystick. 2800 kr. Henv. Brian Jensen. 42 246554

C64 spil: R-Type, Bard Tale, Arctic Fox, Deceptor. 50 kr. pr. stk. 53 720971

C64 båndspil: Starglider - 90 kr. World Games - 40 kr. Value Pack: 6 great computer games, bl.a. Cosmic Cruiser - 100 kr. Samlet 210 kr. Alle spillerne er originale med instruktioner. 46 732349

C64 med båndoptagere, 8 spil, joystick og et helt års garant: 1750 kr. Henv. David - alle hvidtage mellem 16 og 19. 31 341722

C64: 1541 II diskstation, båndoptagere, joystick, Epyx fastload. Copy 2000 og mange nye (originale) spil. Alt meget velholdt. Pris: 2850 kr. 42 181216

C64: 1541 II, red storm Rising - 200 kr pr. stk. Rambo III - 100 kr. Spilpakke: S.D.I., D.I., O.L. Challenge, Driller, Capt. Blood, Vindictor - 150 kr. Joystick efter Bo. 300 kr. Samlet 130 kr. Spillerne er originale. Spørg efter Bo. 75 335681

PC/AT monitor (sæl.) - 400 kr. 64K modem 300/300/1200/1200 baud - 400 kr. Expert cartridge - 200 kr. Diskbox, defekt med ca. 40 tomme disketter - 200 kr. Originale spil. 66 753407

C64 + diskstation 1541 II, båndoptagere, diskbox, joystick. Mange spil: bl.a. Batman the Movie, computerturn, modulstøi osv. Vi kan snakke om prisen. 75 154891

Amiga spil. Alle originale med manualer. Balance of Power, Falcon (4 mts., disk), Populous, Interceptor, Indy II (adv.). 200 kr pr. stk. Eller samlet for 800 kr. 98 374473

C64 bånd: 19 B-spil, samlet for 200 kr. 6 andresæt, bl.a. Robocop, Bubble Bobble, Indy III - 300 kr. Prs disk: Shindbi, Batman III, 300 kr. 53 533966

Dungeons and Dragons: basic regler, expert regler, 4 figurer (ikke engelsk). Omkring 10 malte minifigurer, mange store, 5 glas maleri, værkatalog, 4 sat tæpper, 100% i orden. Nypris ca. 2000 kr. Sælges for 1600 kr. Spørg efter Trine. 74 751258

## BYTTES:

C64 bånd: Jeg har Winter Games, Renegade III, Road Blaster, og jeg vil gerne bytte dem for The Untouchables. Kun originale båndspil. Henv. Morten. 64 491232

Haves: Spøg i refleks kammer med 35 mm vidvinkel og 135 mm tele, blitz og tås. - inkl. Diskstation 1541 II med spil og programmer. 100% OK. 54 602156

Haves: originale spil til Amiga, C64, ST. Masser af spil løsninger - riskes: kamra. 86 272517

C64 disk: Jeg vil gerne bytte Super OsWald til Dragon Lair, Super outrun, Chase HQ, Ghostbusters II, eller Ghouls n ghosts. 31 512096

C64 disk: Jeg vil gerne bytte HKM eller Masters of the Universe til bl.a. California games, Risky Dangerous, Chase HQ, eller andre. Henv. Morten. 74 721094

**KUPON**  
Jeg vil gerne indrykke følgende annonce under (saet x)  
KØB - SALG - BYTTE - OPSLAGSTAVLEN  
TEKST (MAX 40 ORD):  
TELEFON: \_\_\_\_\_  
Kuponen sendes til: Computer, St. Kongensgade 72, 1264 København K.

Sege-spil byttes med andre Sege-spil. Jeg har pt. 20 soli - både arcade, action og sport-spil, samt enkle skydespil. Henr. Søren. 75 861393

C84: Jeg vil gerne bytte Dynamite dux til Rick Dangerous. Kun original spil til disk. Ring til Casper på tlf. 42 123687

Originalse Amiga-spil. Haves: Powerdrome, Time, Onskes: Indy Adventure, Kings quest 1-4, Larry 2-3, Police Quest 1-3, Goldrush 1-2, Henr. Rune. 48 797024

- nævnes: adventure-spil til PC. Haves: LSL 1, 2, 3 + KQ 3, 4 + SG 1 + Maniac + Test drive II + Outrun. Henr. Morten. 86 151875

Sege-spil byttes for andre. Alt har interesse. Haves: 16 spil, og jeg får hele tiden nye. 97 181318

## OPSLAGSTAVLEN:

Jeg er en dreng, der gerne vil skrive sammen med andre C64 ejere. Du må godt kunne lidt adventure-spil. Ring og stak med hæsper. 42 975748

Efterlyser andet tidligere Amiga Interface skrifter, som ingen penge har fået. Vi får dem sammen! Ring til Hans. 86 630847

Jeg er en dreng i Nyborg, som ønsker at starte en grupperklub for C64. For at blive medlem skal du være mellem 10 og 14 år, og bo i Nyborg eller omegn. 85 315480

Hæj! Jeg er ny i dette område. Min 64'er kan jeg ikke få til at save et program. Jeg bor i Værd. Er der hjælp et hente? Skyn dig! 75 255173

Vi er 5 drengs, der spiller rollespil. Vi søger en med-spiller (jente en pige). Vi spiller D&D, Dræger og Demoner, og Shadowrun. Høstet er der borti Kalundborg eller omegn. 53 504378

Jeg har et stort problem, og jeg håber at der er nogle af computerslænere, der kan hjælpe mig. Det handler om et astrologi-program til Amiga. Jeg ved der er etvan at finde, men jeg håber på, at der er en som har et, eller kender nogen der har. Venlig hilsen, Henrik Jensen. 33 498933

Elite (Amiga). Jeg sidder fan' me fast! Jeg kan ikke komme til fangen "Dangerous". Hæj! Søges hurtigt, mulig. Spørg efter Peter! 53 418237

Vi er fire, der har en klub, men vi vil gerne have flere med! Har 1.jet, så ring. Spørg efter Daniel. 31 180026

Indy III: Hæj! Søges hurtigt muligt. Jeg er meget desperat. Spørg efter Martin. 42 200951

AD&D/D&D spillere i Stenilie og omegn søger til kampagne. Der spilles i Stenilie, da regnbøger, figurer, bygninger mm står her. Alder 18-19 år. Kendskab til regler er ikke nødvendigt, bare du har interesse. 53 604465

I need small (demo) programs in "C", use Aztec "C" 3.6, PowerWindows 2.5, and an old spartanmaker. Will sommige sende me a disk full of source files, and I will return it with new source files. Write to: Tommas Albertson, Box 398, 222 - Hafnarfjordur, Iceland.

Maniac Mansion: Hvad er koden til pengeskabet, og hvad er koden til døren i fængslet? Spørg efter Dan. 86 944412

Police Quest II: Hvordan kommer jeg forbi Jesse Seines. Jeg er i parken og kan ikke komme videre. Hvad er password i computeren? Henr. Søren Schniwer. 86 572433

E.S.S.: Jeg sidder fast! Hvis du kan hjælpe mig, så ring til Peter Børn på tlf. 64 791463

Larry III: Hæj! Jeg kan ikke få fyldt brysterne ud. Hvad er kommandoen for det? Hvis du ved det, så kontak mig. Spørg efter Ricardo. 75 856191

Hæj! Søges i Uninvited og Kings Quest III. Måske kan jeg hjælpe dig i et andet spil. 33 495255

Er du medlem af Sega-klubben? Ellers så bliv det! Skriv til: Sega-klubben, Postbox 122, 250 Ballerup.

## STOP TYVEN!

Hvis du sælger kopier af andres programmer, stjæler du fra programmøren. Salg af piratkopier er umoralsk, ulovligt og strafbart. Annoncer, der af redaktionen skønnes at dække over sådanne kopier, vil naturligvis KKE blive optaget i denne spalte!

## SÆT IKKE DIN FREMTID PÅ SPIL DATASKOLEN HAR KURSER I Maskinkode og C - på AMIGA

Nu kan du få et kursus i at programmere din AMIGA. Kurset giver dig viden og færdigheder i at udnytte AMIGA's fantastiske muligheder. Behersk DMA-kanaler, COPPER, BLITTER, OVERSCAN, INTERRUPTS, BOBS, SPRITER, HAM og meget mere. Med andre ord:

### LAV DINE EGNE PROGRAMMER

Hvert kursus består af 12 breve og 2 disketter. Medmindre du aftaler noget andet med DATASKOLEN, får du tilsendt et brev om måneden. Hvis du bliver i tvivl om noget i kursusforløbet, får du selvfølgelig vejledning gratis.

### RETURRET

Hvis du returnerer det første brev inden 10 dage efter modtagelsen, udmeldes du automatisk og får refundered brevets pris. Du er ikke forpligtet til at modtage alle 12 breve, og du kan når som helst melde dig ud af DATASKOLEN.

**JA**, jeg tilmelder mig DATASKOLEN og ønsker at deltage i et brevkursus i:

- Maskinkodeprogrammering på Amiga (148,- kroner pr. brev)
- C-programmering (148,- kroner pr. brev)
- Diskette m. programksempler (97,- kroner pr. disk) (kun ved tilmelding til kursus)
- Commodore 64 maskinkode programmering (108,- kroner pr. brev) (10 breve)

Jeg betaler mit **forste** kursusbrev således:

- Forudbetaling 148,- kroner (+evt. diskette 97,- kr.) vedlagt på check
- Forudbetaling 148,- kroner (+evt. diskette 97,- kr.) indsat på giro 7 24 23 44
- Efterkrav. Ved modtagelsen betales 148,- kroner (+evt. diskette 97,- kr.) samt efterkravsgæbyr kr. 28,-

Navn:

Adresse:

Evt. telefon nr.:

Postnr./By:

Send kuponen til **DATASKOLEN**, Postbox 62, Nordengen 18, 2980 Kokkedal, Telefon 42 24 96 57

# PD *special!*



PD-Special præsenterer endnu engang bitfriske Public Domain programmer til Amiga! Læs alt om hvad der ligger af spændende programmer på PD-disk nr.17, der indeholder både spil, musik og utilities.

Af Bo Jørgensen

**D**a udbuddet af PD-programmer er enormt, er det selvfølgelig umuligt at få alt med. Derfor vil der ofte forekomme programmer på disketten, som egentlig ikke er nye, men som først nu er blevet "opdaget", og deres muligheder udforsket.

Hvis du ligger inde med nogle PD-programmer du mener andre ville kunne have glæde af, så bare send dem ind til os.

Men lad os genemgå de programmer, du kan få i denne måned:

## GPrint

Et aktuelt eksempel på ovenstående er GPrint. Rent faktisk har det næsten to år på bagen. Men ikke desto mindre er det et lille program, som på en måde har skabt en helt lille revolution hvad angår udprintring af sort/hvid grafik på Epson og kompa-

tible (f.eks Star LC-10) printer. Det er jo ikke alle, der har mulighed for at udnytte en lasersprinters unikke egenskaber.

Men mindre kan såmænd også gøre det. En Star LC-10 (9 nás) til et par af de store tusser, kan med GPrint skabe produkter, der ligger meget tæt på hvad en laserprinter formår.

Dette program, udgør sammen med DeluxePaint III (eller et andet tegneprogram og s/h IFF billeder), en grafisk helhed, som er utrolig. Det er nu muligt at lave navneskilte, labels, tabeller o.l. uden disse små irriterende hakker på alle de skræstreger. GPrint arbejder kun fra CLI'en - derfor vil det nok være en fordel at kopiere den over på den aktuelle diskette der bruges.

Lav en flot tekst/overskrift eller s/h-tegning med DPaint, gem den på disketten (df0:) el-



ler i RAM under navnet TEST, går ud i CLI'en og skriv:

```
gprint df0:test h s  
eller  
gprint ram:test u
```

I første eksempel hentes grafikbilledet fra drev 0, og der printes ud med en oplosning på 120x108 pixel/inch2., med special smoothing slæt til.

Det andet eksempel henter testfilen fra RAM'en, og printer den ud med den største oplosning der gives, 240x216 pixel/inch2.

Med på disketten følger løvrigt et GPrint.Doc, som giver lidt information om hvorledes programmet GPrint udnyttes bedst.

## PowerPacker

Endnu et program der har været ude i et lille stykke tid, i mange forskellige versioner. Men allermest, hvad er en packer nu for noget? - Meget kort fortalt er det et program, der komprimerer andre programmer, så de fyl-

der mindre. Fordelen er selvfølgelig at man kan fyde disketter med næsten dobbelt så mange bytes som før.

PowerPacker er blot en af mange packere, og jeg skal ikke her sige om det er den bedste. Men god er den i hvert fald. Tekstfiler kan også pakkes med PP. Disse filer læses af et lille program kaldet PPMORE. Dette program læser tekstdokumenter, pakker den ud og viser indholdet. Mindre meget om More, Less og MuchMore. PPMORE ligger i C-skuffen. Husk lige at få PPMORE kopieret med, hvis pakkede tekstdokumenter flyttes til andre disketter, ellers kan de ikke læses.

PowerPacker startes fra et icon, og når det er indlæst er det ellers bare om at gå igang. Der vælges graden af effektivitet som PP skal pakke med, om der er datafiler eller commandfiler, hvilken farve skærmen/pointeren skal have når der pakkes ud, osv. Når de rigtige settings er valgt, load'es det aktuelle program ind og PowerPacker klarer resten. Skærbilledet viser konstant, hvordan tingene forløber. Når PP er færdig, angives hvor filen skal gemmes, og derefter kan man starte påny. Det er også muligt at udarbejde et script som PP derafter følger - en praktisk foranstaltning hvis det drejer sig om at pakke mange programmer/tekstfiler - det kan tage land tid at pakke store datamængder, derfor denne script-mulighed.

kument grundigt, det er vigtigt at de forskellige input ligger indenfor den rigtige talgruppe. Ellers vil 3D-virkningen ikke fremkomme i sit fulde omfang. Prøv løvrigt at se på ExamplePal.Pic - måske kunne rejsen starte her!

## TitleGen

Kravende Titler kunne være et andet navn til dette lille program. Alle kender de tekster, der langsomt kommer rullende efter en TV-film osv. Med TitleGen er det nu muligt med et genlock at lave tilsvarende vertikalt-scrollende tekster.

Teksten, der skal scrollle ned over skærmen, kan skrives med en hvilken som helst teksteditor. Der kan ændres i skrifttyper, scrollhastighed og farver. Det maksimale antal linjer er 500, hvilket dog nok skulle dække de fleste behov.

## Dugger

Også på denne måneds PD-disk har jeg lagt et lille stykke musik, der børnydes i forbindelse med et rack, men stereo-monitor kan dog også gøre det...

## Orbit3D

Og hvad er en PD-disk uden et spil? Orbit3D er et underholdende spil 3D. Du befinner dig i det ydre rum omkring et "sort hul" og det gælder om, ved hjælp af moderskibet, at holde sig i live så lang tid som muligt. Det kan også benyttes 3D-briller!

## SceneGenDemo

SceneGenDemo er en meget spændende demonstration af, hvormeget kreative programører kan få Amiga'en til at præstere. Dette program kan selv lave landskabsbilleder - endog meget smukke billeder. Og disse computerskabte meisterverker kan manipuleres på mange forskellige måder. Næsten alt kan ændres, f.eks. farvenuance, snegrænse, bjerge og højde osv.

SceneGenDemo viser nogle af disse muligheder, med en appetiv vækker på ca. 25 minutter fra originalprogrammet Scene Generator (Natural Graphics).

## Til sidst

PD-Special siger løvrigt tak for de indsendte programmer, bliv endelig ved med det! Det er rare at se, at vi også kan være med på PD-fronten. Fra og med næste måned vil disse programmer indgå på PD-disketterne.



# ABSOLUT AM

## AMIGA 2000



AMIGA 2000 ..... \*) 10300,-

## TILBEHØR TIL AMIGA 2000

3.5" DISKETTEDREV	*) 1195,-
XT-KIT	*) 3599,-
AT-KIT	*) 6649,-
20 MB HARDDISK	*) 4257,-
40 MB HARDDISK	*) 6095,-
20 MB XT-HARDDISK	*) 3630,-
2 MB RAM-KORT	*) 4087,-

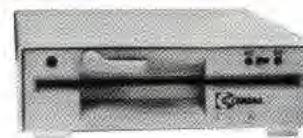
## JOYSTICKS

THE ARCADE	260,-
THE ARCADE TURBO	340,-
THE BOSS	199,-
RED BALL	329,-
SUPER THREE WAY	395,-
TERMINATOR	199,-
THE CRUISER AUTOFIRE	275,-
SUPER PRO AUTOFIRE	295,-
DESIGNER JOYSTICK	175,-

## DISKDRÆV

CUMANA 3,5" DISKDRÆV	
TÆND/SLUK & BUS	1195,-
CUMANA 5,25" DISKDRÆV	
TÆND/SLUK & BUS	1595,-
COMMODORE 1010 3,5"	
DISKDRÆV GENNEMF. BUS	1395,-

CUMANA 5,25"



COMMODORE SLIMLINE 3,5" DISKDRÆV ..... 1395,-

## DISKETTER

3.5 NO NAME	129,-
5,25 NO NAME	79,-
BASF 3,5	169,-
BASF 5,25	98,-
ESSELTE 3,5	169,-
ESSELTE 5,25	98,-

PRISER V. 10 STK.

## INDSTIKSKORT

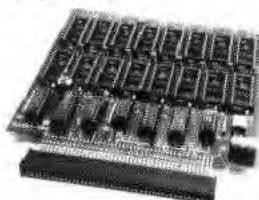
A501 512KB RAM UDV	1295,-
EPROMMBRÆNDER TIL A500	1595,-

EPROMMBRÆNDER



TRACK-DISPLAY	395,-
FORLÆNGERKABEL TIL DMA-PORT	495,-
DMA PORT FORLÆNGER	195,-
EPROMMKORT TIL A500	695,-

EPROMMKORT TIL A500



EPROMMBANK A500	1495,-
I/F TIL PC HARDDISK TIL AMIGA 500	995,-
I/F TIL PC HARDDISK TIL AMIGA 2000	1095,-

## HARDDISKE

COMMODORE A590 20MB HD 4995,-

COMMODORE A590



C&G 20 MB HARDDISK ..... 3995,-

## MONITORS

COMMODORE 1084S	3295,-
PHILIPS CM8833 m/kabel	2795,-
PHILIPS MONITOR 80	
MONOKROM	1095,-

## PAKKER

AMIGA STARTER KIT ..... 4995,-

## PRINTERE

COMMODORE 1230	1695,-
COMMODORE 1550C	
FARVEPRINTER	2995,-
COMMODORE T6	
LASERPRINTER	19515,-

STAR LC 10



STAR LC 10  
m. DK-MANUAL+KABEL ..... 1995,-

# AMIGA

STAR LC 10 COLOUR	
m. DK-MANUAL+KABEL	2695,-
STAR LC 24-10	
m. DK-MANUAL+KABEL	3885,-
CITIZEN 120D	1995,-
PANASONIC KX 1084P	1995,-
OLYMPIA ESW 1000	
TYPEHJUL	2995,-
FUJITSU SP-320Q	
TYPEHJUL	4870,-

## DIVERSE TILBEHØR

AMIGA TV MODULATOR	295,-
MUSSEMÄTTER	98,-
MOUSEMASTER	
JOYSTICK/MUS OMSKIFTER	395,-
ORIGINAL AMIGA MUS	665,-
NAKSHA AMIGA MUS	548,-
ALCOTINI SOUND SAMPLER	795,-
CREATIVE SOUND SAMPLER	849,-
OMEGA SAMPLER	595,-
PRO SOUND DESIGNER	1285,-
GENIUS HÅNDSCANNER	
A500/2000	2995,-
FLATBED SCANNER TIL A500/2000	7395,-

FLATBED SCANNER



STØVLÅG TIL A500	150,-
PHILIPS TV TUNER	1195,-
DISKETTEBOX 3,5 40 STK.	85,-
DISKETTEBOX 3,5 80 STK.	110,-
DISKETTEBOX 5,25 100 STK.	110,-
ESSELTE DISKETTEBOX 3,5"	
60 STK.	195,-
ESSELTE DISKETTEBOX 5,25	
60 STK.	150,-
FARVEBÅND FRA	80,-
DISKETTE LABELS 500 STK	
ENDELØS TIL PRINTER	150,-
DATEL MIDI INTERFACE	695,-



KICKSTART OMSKIFTER	295,-
MULTI PLAYER KABEL	225,-
MODEM EXTERN 1600 BAUD	1695,-
MODEM EXTERN 2400 BAUD	2295,-

## PROGRAMMER- INGSSPROG

LATTICE C 5.20	2995,-
AMIGA COMAL	995,-

## GRAFIKPRO- GRAMMER

DELUXE PAINT III	1495,-
DIGI PAINT 3	1595,-
PHOTON PAINT 2	1195,-
DIGI PAINT	795,-
TV TEKST	1595,-
TV SHOW	1295,-
PRO VIDEO PLUS	3995,-
DIGI VIEW GOLD	1995,-

## BRUGERPRO- GRAMMER

HAICALCK REGNEARK	395,-
THE WORKS REGNEARK/	
TEKST/DATABASE	1595,-
THE WORKS PLATINUM	
& KOMMUNIKATION	2995,-
VIZAWRITE TEKSTBEH.	1595,-

WORDPERFECT	4265,-
KINDWORDS 2.0	795,-
SUPERBASE PERSONAL DK	995,-
DISKMASTER	545,-
BS BUDGET	549,-
AMIGA BUDGET	595,-
AMIGA TIPS	995,-
AMIGA LOTTO	695,-
QUARTERBACK HD BACKUP	795,-

## SPIL

FALCON	495,-
FALCON MISSION DISK	395,-
F-16	395,-
WAYNE GRETZKY	395,-
FLIGHT SIM. 2	595,-
SIM CITY	395,-
F 29 RETALIATOR	395,-
TEST DRIVE 2	395,-

## DETTE ER KUN ET LILLE UD- SNIT AF VORES SOFTWARE

Alle priser er inkl. moms

Ring og hør nærmere om vores  
kontordhinger og vores studie  
rabatter

Der tages forbehold for  
prisændringer og trykfejl



# BETAFON

Istedgade 79 · 1650 København V · Tlf. 31 31 02 73 · Fax 31 24 19 50

# ROBOTTER

ordet "robot" er tjekkisk og betyder slavearbejde. Det var i bogen "R.U.R." af forfatteren Karl Capek i 1917 begrebet blev introduceret. Men på trods af, at ordet er gammelt i computersammenhæng, er det først inden for det forgangne årti i robotteknologien har set sin største fremgang - både i medierne og på produktionssplan.

Selv ideen om "det kunstige menneske" har eksisteret i meget lang tid - man kan faktisk finde eksempler på denne tanke i den græske mytologi - blev den første industri-robot først installeret i 1961. Selvom det går stærkt med robot-teknologien er der stadig ikke robotter der står og trækker på gadehjørnet, ejheller politirobotter til at jæge fôrnævnte væk.

Det må altså betyde at der stadig er problemer med at få jern og silicione til at opføre sig som hjerne og hud.

## Da hjernen sagde kvæk

I sidste nummer, i "Silicone Hjerner", prøvede jeg meget ihærdigt at fortælle om udviklingen indenfor "kunstige hjerne". Når vi kommer over til robotter er sagen ikke længere så simpel: Det er ikke nok at lave en hjerne der kan rumme flere oplysninger end mennesket. Nu skal kroppen følge med!

I nummer 4 skrev vi om den kunstige hjerne. I dette nummer går vi et skridt videre og sætter krop på hjernen. Læs om, hvorfor frøen slår computeren og meget mere.

Af Niels Lassen

Hvis man f.eks. tager en frø (en af de der grønne slimede dyr der kvækker...) som ikke hører til demest begavede dyr på denne planet, vil man finde at frøen kan gøre ting, robotter ikke kan gøre. Det jeg her taler om er det at fange en flue.

Selv verdens kraftigste computere kan ikke udføre en så simpel handling, for når computeren endelig har identificeret fluen er den væk. Det kommer altså til at tage lang tid før C3PO er i stand til at skegne mellem Luke Skywalker og Darth Vader med øjnene alene!

Sådan er det med alle vores sanser; de er simpelthen for avancerede til, at vi kan overføre dem til computere. Hjernen er ikke længere det eneste problem.

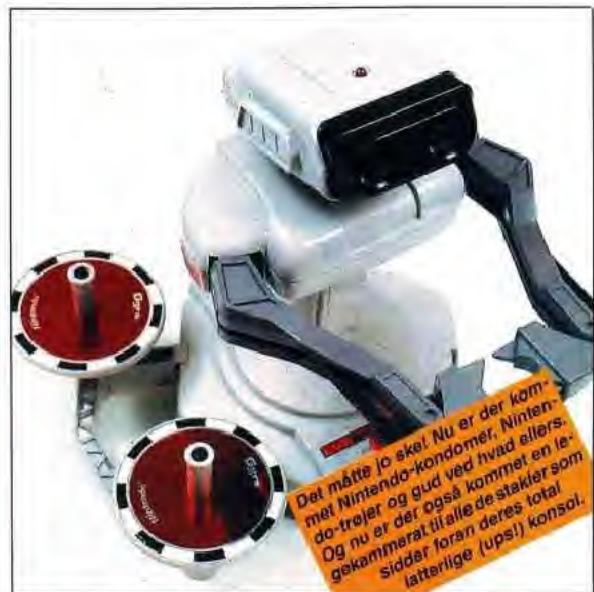
## See no evil, hear no evil

Hvad er det så præcis for nogle sanser robotterne ikke kan få

ind i knoppen. Som jeg var inde på før, er synet ikke så ligetil at efterligne: Menneskets syn er en meget avanceret opfindelse (godt der ikke er copyright!) og det er også den af vores tre sanser (øre, øjne, næse) vi bruger mest - faktisk ca. 70% af al menneskelig "input" fra omverdenen bliver opsnappet af øjnene. Det er svært med den teknologi, vi har idag at lave et øje mekanisk. Og det bliver ikke lettere af, at der på nethinden er ca. 125 millioner stave og ca. 7 millioner tappe, som danner billedet af det vi ser, hvilket svarer til at en computer danner hver pixel på en skærm - blot med den undtagelse at øjet gør det lynhurtigt.

Derefter kommer billedet op til hjernen hvor der er nogle hjerneceller som stimuleres af linier, andre af dybde og igen andre af farver. På den måde forstår vi det vi ser - redaktører undtaget (minus 2 points til





Niels! red.). Øret rummer både hørelsen og balancesansen - to sanser som er meget rare at have, men ikke er strengt nødvendige i forbindelse med robotter.

Balancesansen kan evt. - som det er gjort i den engelske kamprøbot, PROWLER, erstattes af larvefødder- og hørelsen bliver givetvis aldrig på højde med menneskets, som har over 30.000 nervetråde og et virvlar af andre uforstærlige dingenoter, som ganske enkelt ikke kan laves med hverken nutidens eller morgendagens teknologi. Det er til gengæld muligt at få maskiner til at reagere på lyde, men det er stort set med to muligheder: tavshed eller ikke-tavshed.

Dem af jer som har set hit filmen Robocop kan sikkert huske hvordan forsøgsrobotten lavede en mand om til schweizerstorf, fordi hørelsen ikke var hvad den aldrig har været.

### Steve Davis simulatoren

Noget af det mest avancerede der endnu er lavet til civile formål, (militæret er givetvis kommet længere) er en pool-simulator. Til de uvivende kan jeg sige at pool er en form for billard, hvor det gælder om at skyde en hel masse kugler ned i de huller, der er placeret på bordet (Niels er vist en rigtig lille spillehaj, hva'? Minus 4 points! Red.)

Pool simulatoren er lavet på Bristol Universitet. Simulatoren er lavet af (hold godt fast!): Koorosh Khodabandehloo og Rennell, og simulatoren stod færdiglavet i 1988.

På trods af, at pool-simulatoren teknisk set er forud for sin tid, tabte den trods alt til den professionelle poolspiller, Ted Lowe.

Robottens syn består af to videokameraer; et er placeret over på selve maskinen, for at give et overblik over bordet, mens det andet er placeret ude på selve 'køen' (det, der svarer til billardstaven), for at give et mere detaljeret billede af, hvor kuglen skal rammes. Forudsætningen for, at robottens videokamera kan finde ud af at spille, er at bordet er ens belyst, således at der ikke kommer skygger. Robotten er styret af en 68000-processor, som får opbakning af ikke mindre end seks 8086-processorer, så det er ikke noget man kan gå igang med at lave med sin Amiga lige med det samme.

For at lave noget software til robotten som skulle gøre den i stand til at spille på en strategisk smart måde, har udviklerne fået verdensmesteren i pool, Steve Davis, til at hjælpe.

### Et kig i krystalkuglen

Sådan som det ser ud nu, skal vi ikke være bange for at der lige pludselig står en stor svedig robot og banker på døren. Filmens version af robotter ligger milevidt over, hvad det rent faktisk er muligt at lave. Men, som ved næsten alt anden moderne elektronik, sker de største fremskridt indenfor militæret. Det vi kan håbe på er, at vi civile bedre når at se hvor langt de er kommet før No. 5 skyder os ned...

# Disk-Service

Velkommen til "COMputer's" Disk-Service - stedet hvor du kan undslippe de lange indtastninger, samt bestille én eller flere af vores mange Public Domain disketter fra PD-Special.

Prisen er 55 kroner pr. disk, men hvis du er abonnement på bladet, er prisen 45 kr. pr. disk.

Vær opmærksom på, at både Mega-disk'en og alle vores PD-disketter kun er til Amiga. Jeg vil gerne bestille (kryds af)

## Mega-disk'en:

Vores første disk med program-guf fra forskellige numre af "COMputer's" serien artiklersektioner:

(Bootblocken på Amiga 6/88. Sådan laver du et verdensholt 11/89, lav din egen demo 9/89. Sådan laver du vektorgrafik del 1+2 11-12/89. Sådan laver du trackload 9/89. Byg selv billedigitalizer 12/89, Amiga Power Works 5-7/8-10/89)

Programmerne som ligger på Mega-disk'en er af meget teknisk art, og du skal derfor være opmærksom på, at for at få det fulde udbytte af programmerne på megadisk'en, såbør du have de pågældende blade, der bliver refereret til i parantes. Ydermere skal du også have tilgang til en Seka-assembler og/eller AmigaBASIC, og vide hvordan disse virker.

## PD-disk #1

(ROT, RTCUBES, MandelVRoom, Epic)

## PD-disk #2

(Flamekey, Cled, Showprint, Funkey, Asteroids, Ristinolla, HBHill.anim, Gauge)

## PD-disk #3

(Comm, Qbase, BBSLIST, TagBBS, Amigazer, PackIt)

## PD-disk #4

(HAMminm, DX-Synth, Nort, DEMOtion, LED, Melt, DK, Panl, GOMF1.0, flip, Wiresema, Psound, lyd)

## PD-disk #5

(Bird.anim, boingflight.anim, Boing3D.anim, AboutSound, Birds.anim, Birds.audio, bird.anim)

## PD-disk #6

(Silicon, Amoeba, Chess, QuickFlix)

## PD-disk #7

(Label, Splines, Juggler, AnimPlayer, SHM)

## PD-disk #8

(Microspell, Amigamonitor, WBcolors, IconsBlitz, Diodedead, Wavescroll, Music, Wavefont, Summouse, Wc, TimeRAM, HELP)

## PD-disk #9

(DrunkenMouse, gravityWars, EgyptianRun, DiskList, ColorMap, DelRAM, Calender, Big, Guru, Lace, Hodge-Podge, Mouseoff, MouseOn, Tincyclock, Worms)

## PD-disk #10

(BackGammom, Eoms, Amoeba, Wheel, WBlander, EgyptianRun, Cycles, GravityWars, Asteroids) (OBS! Dobbeldisk, pris 99 kr.)

## PD-disk #11

(Cowboys, Dial, readBB, WriteBB, PrTXT, NewZap, 6MGPX, cmd, no-fastmem, Fsw)

## PD-disk #12

(Vcheck, Blank, BlackBook, wKeys, Hellomouse, Lens)

## PD-disk #13

(RSLClock, SILICON, Iff2Pcs, Othello, Bouncer, Plot)

## PD-disk #14

(Breakout, Vc, Rainbow, Missile, 3D-Arm, Sounds, DietAD, Hyperbase, Speechtoy)

## PD-disk #14a (2/90)

(Hand-Shake, Auxandler, Units, Setfont, PopClip, Diskosolve, Expose, MED)

## PD-disk #15 (3/90)

(Machli, Toomuch3D, Slotscar, Towers, 15)

## PD-Disk #16 (4/90)

(Virus X400, JPD-Util, Label-Print, Plasma, Amigo, Forever, BootIntre)

## PD-Disk #17 (5/90)

(GPrint, PowerPacker, Mandel-Mountains, TitleGen, Dugger, Orbit3D, SceneGenDemo)

+ Administrationsgebyr kr. 10,-

## PRISIALT

Navn \_\_\_\_\_

Adresse \_\_\_\_\_

Postnr. \_\_\_\_\_ By \_\_\_\_\_

## Jeg har indbetalt beløbet på:

\_\_\_\_\_ Girokont nr. 9 71 16 00

\_\_\_\_\_ Vedlagt i check

\_\_\_\_\_ Dankort: reg. nr. \_\_\_\_\_ Kort nr. \_\_\_\_\_

Udstded den \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_ 19\_\_\_\_\_

## Underskrift:

Hvis du er abonnement og betaler med check, så skal du opmærke tørst, uden på kuenten. Ved genindbetaling skrives der abonnement, under betænkning. Hvis man er uigået aftræder betænkningen. Betaler du med Dankort, skal du blot udfylde nummeret på kortet stort. Leveringen 2-14 dage fra betænkning.

Udstded kopiorne, og indsend den til:  
GØLEM - REX - VESALIA-3-State  
Computer, St. Kongensgade 72, 1264 København K

# NESTE NUMMER

## "The End"?

Er det slut med de gode gamle eventyrsplil? Er branchen idéforladt, og drejer det sig kun om at trykke på "fire"? Vi ser nærmere på de katastrofale udsigter...

## Besøg hos Mirrortsoft

Vores udsendte har besøgt Mirrortsoft, et af Englands dygtigste softwarefirmaer, med en bred vifte af spændende programmer

- læs reportagen.

## Harddisk-test

I næste nummer tester vi hele 10 harddiske til Amiga  
- læs før du køber!

**Alt dette og MEGET mere i dobbeltnummeret 7/8 af "Det Nye Computer", der er på gaden d. 28.6.-1990.**

## ABSALON DATA

### Amiga-udstyr:

512 K ram udskiller m. ur og ubryder	825,00
512 K ram udskiller m. ur m. ubryder	805,00
1,8 MB ramuch m. ur og ubr. -512K mont.	1445,00
1,8 MB ramuch m. ur og ubr. -1,8 M	3106,00
3,5" Glosim Diskdrive med trackload	1340,00
5,25" Glosim Diskdrive 40/80/160/320	1520,00
3,5" Winneus. Diskdrive 40/80/160/320	1020,00
5,25" Winneus. Diskdrive 40/80/160/320	1020,00
REX Megaboard (1 MB program/EPROM)	675,00
Kokslarteknisk (ROM-IC), 2 sys.	155,00
Turbo Mus til Amiga	345,00
Bootskabel DFO-DF1(2)	85,00
DFO-1-2 130,00 ur-afbr. 130,00	160,00
Stevilag til A-500 i klart plastik	85,00
Multiplyerkabel A-500/A-500	130,00
Amiga Action Replay	995,00

### Commodore 64/128 udstyr:

Eeprombrænder - REX Gefäß	590,00
Printerkabel Usport/Centronics	115,00

### Printere og tilbehør:

Star LC 24-10, 24 nål	3695,00
Star LC 10, 9 nål	1995,00
NEC P 2 plus	5000,00

### Disketter:

pr. stk. pr. 100 stk.

5,25" DSDD INN 3,25 292,50

5,25" DSDD HD, 1,2 MB 9,00 810,00

3,5" DSDD INN 7,00 530,00

3,5" HDN, 2MB Kao 22,00 1980,00

3,5" DSDD Kao, farvede 7,50 675,00

3" Maxell CF 2 31,00 2790,00

### Diskettebox med lås:

SI 80 stk. 3,5" eller 100 stk. 5,25" 75,00

SI 120 stk. 5,25" 90,00

### Joystick og diverse:

Competition Pro 1000 Joystick 125,00

Per Competition 9000 Joystick 180,00

The Arcade Joystick 195,00

Musemåtte, normal 70,00 Super 80,00

X-Copy II med Hardware 385,00

Forbehold for prisændringer

Forhandlere sages. Importør af varer fra

GØLEM - REX - VESALIA-3-State

Alle priser inkl. MOMS

## ABSALON DATA

Tlf: 31 67 11 93 FAX: 31 67 11 97

Ma. - Fr.: 12 - 18. Lø. lukket

## Køb Football Manager 3 hos:

### ALLERØD:

Allerød Foto 2 42 27 78 78

### BJERGØR:

Expert Radio 86 68 14 66

### BRØNDERUP:

Dam Foto 98 82 07 70

### ESBÆRG:

Centrum Foto 75 13 72 58

### ESPERGÆRDE:

Enjoysoft 42 23 44 59

### FREDENSBORG:

Foto Ole 42 28 40 45

### FREDERICIA:

Søren Pedersen Foto 75 82 03 55

### FREDERIKSHAVN:

Dam Foto 98 42 19 10

### FÅborg:

Fotonyt 82 61 13 15

### HAMMEL:

Expert Radio 86 96 17 99

### HELSINGØR:

Lokalt Lyd & Billede 49 21 11 06

### HØJØR:

N.C. Foto 98 92 13 49

### HVIDOVRE:

Pro Computer 31 78 55 43

### ISBØF:

Merlin Foto 42 73 73 43

### KALUNDBORG:

Holm Foto 53 51 44 51

### KØBENHAVN:

NV Foto (Kbh. NV) 31 81 80 71

### OISBØF:

Olsen Foto (Kbh. K) 33 12 34 40

### LYNGBY:

Magasin 42 88 44 33

### MERLIN:

Merlin 45 93 00 40

### LØGSTØR:

ApS Balle 98 67 11 01

### NYKØBING M:

Dam Foto 97 72 39 72

### NYKØBING P:

Digitalsoft 54 85 83 85

### FONIA Radio:

Holm Foto 53 72 05 01

### ODENSE:

Ribe Fotocenter 75 42 33 11

### RINGKØBING:

HH Kontorudleje 97 32 32 33

### RØNDSÆD:

Olsen Foto 57 67 06 95

### SILKEBØR:

Graffiti Data 86 82 18 85

### INTERACTIVISION:

86 80 27 00

### SKAGEN:

Sjærne Foto 98 44 29 25

### SKANDERBORG:

Fotohuset 86 52 02 37

### SLÆGESE:

Holm Foto 93 52 88 20

### STENLØSE:

Fotohuset 93 52 01 90

### STRØM:

K.S. Foto & Computer 97 85 19 09

### SVENDSBORG:

Svendborg Foto 62 21 55 01

### TØNDER:

Ingwersen Foto 74 42 38 66

### THØSTED:

Dam Foto 97 82 39 82

### TÅSTRUP:

Merlin, City 2 42 52 57 77

### VÆRDE:

Fotomagasinet 75 22 09 49

### VEJLE:

Log & Data 75 36 06 32

### BYNSKOV:

Byskov Foto 75 82 30 88

### MERLIN:

Vela Foto & Data 75 82 28 33

### VÆBORG:

Dam Foto 75 82 75 90

### ØLSTYkke:

Foto & Computer 86 81 58 99

### ALBORG:

86 17 94 54

### NØRREGAARD:

86 16 38 05

### ÅRHUS:

86 27 54 49

### ÅRS:

Bog & Kontor 96 82 88 66

### Distributør:

SØFIECH

SØFIECH, Kirkevænget 225

8310 Tranbjerg J 86 29 69 69

SPAR 70,- på tidens største sportsshow

# FOOTBALL MANAGER

## World Cup Edition

Skulle DU have  
været Sepp's  
afløser?

Prøv det i Football  
Manager 3 - World Cup  
Edition - hvor du som  
landsholdstræner skal  
lære nationen frem til  
hjemmepladsen, ved vigtige  
mesterskabskampe.



Football Manager 3  
koster kun:

C64 bånd	99,-
C64 disk	179,-
Amiga	229,-
Alan ST	229,-
IBM PC	229,-

Det spiller 70 min.

Kevin Tans.

### Gratis Plakat

Med hvert spil følger  
plakat til  
notering  
af resultaterne i  
Italien.



### Distributør

**SONTECH**

Se hvor du kan købe  
Football Manager 3 -  
World Cup Edition - på  
forhandelskortet overfor.

### Football Manager

1 og 2 er siden 1982 solgt  
i mere end 800.000  
eksemplarer.

Mi komme  
På den



I FM 3  
får du:

- Bedre kampe
- Bedre grafik
- Bedre styrkemåde
- Bedre teknik
- Mere funktion

FLEMMING STEFFENSEN

CARL JENSENS VEJ 13  
8260 VIBY J**DRØMME ER GRATIS.****HOLD OP MED AT DRØMME.****AMIGA 500 - OMKRING 5.000,-**

(INCL. INDBYGGET DISKETTESTATION)

DANSK TASTATUR

ÆGTE MULTI-TASKING

FLEKSIBILITET

MULIGEDER FOR:

DESKTOP PUBLISHING

DANSK OPSTARTPROGRAM

FANTASTISK GRAFIK

MUSIK I STEREO

VIDEOREDIGERING

BILLEDDIGITALISERING

BRUGERVENLIGHED

ANIMATION

SYNTHEZISER

CAD

MIDI

INTUITION

4.096 FARVER

TALE

DESIGN

WORD PERFECT

MUS

HOJ OPLOSNING

TEKSTBEHANDLING

UDVIDELSE

Commodore  
Fordi fremtiden forlængst  
er begyndt.

KOM IND OG PROV DRØMMECOMPUTEREN HOS DIN LOKALE COMMODORE FORHANDLER